黑客钓鱼，谁愿上钩？
——解密网络钓鱼攻击

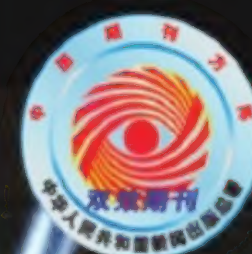
为“猥琐”正名
——谈新人皇Infi的魔兽“猥琐战术”

01月下
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第320期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

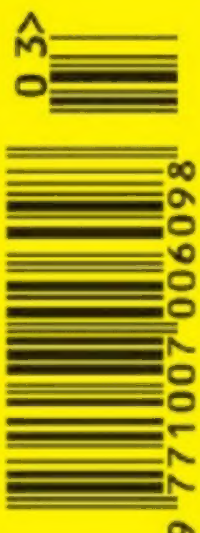


2010 动作角色扮演游戏走入穷途末路？

——是《火炬之光》点燃希望？
——还是《暗黑破坏神III》王者复辟？

“暗黑式”ARPG的现状与展望

DIABLO


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

2009，“我”的游戏生涯

新品初评：SATA 3.0的魅力——希捷Barracuda XT 2TB硬盘
网络时代：电脑宅人综合症之电脑脖
实用软件：Microsoft Office 2010试用札记
应用心得：快速清除照片中的“牛皮癣”
硬件评析：搭建属于你的超级宽银幕
在线争锋：游戏的尊严何在？——电子商品到艺术品之路
龙门茶社：哥玩的不是游戏，是寂寞——我的“模拟人生”
攻城略地：《破坏者》快速流程攻略



本期强档攻略
星球大战

大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。



订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

CONTENTS
本期目录

P6 新品初评 重点推荐
全能乐手 ——漫步者M360迷你组合音响

漫步者M360终于“上市”了，这款产品于2008年10月底就正式亮相的超强迷你组合音响表现究竟如何？



P33 实用软件 重点推荐
灵感从这里启程 ——Microsoft Office 2010试用札记

Windows 7刚刚发布了不久后，微软又在其官方网站上推出了Office 2010测试版。



P131 极限竞技 重点推荐
为“猥琐”正名 ——谈新人皇Infi的魔兽“猥琐战术”

真正睿智的高手知道用矛的最为锋利的部分去戳对手的盾的最薄弱的部分。



P144 攻城略地 重点推荐
《破坏者》快速流程攻略

本作根据真实事迹改编而成，在游戏中能看到很多成功名作的影子，如《侠盗猎车手》《刺客信条》……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年01月16日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评

6 全能乐手——漫步者M360迷你组合音响
7 SATA 3.0的魅力——希捷Barracuda XT 2TB硬盘
9 一箭三雕——技嘉EP55A-UD4P主板
10 机器人战队新成员——爱可视Archos5 CEO个人网络多媒体终端
11 超薄“羽毛机”——微星X410X笔记本
12 Win7新“绝色”——三星P2250W液晶显示器

专栏评述

13 2009消散的互联网记忆

网络时代

21 黑客钓鱼，谁愿上钩？——解密网络钓鱼攻击
28 电脑宅人综合症之电脑脖
30 网罗天下

实用软件

33 灵感从这里启程——Microsoft Office 2010试用札记
41 流氓新花样——清除劫持IE图标的流氓软件
46 工具快报
48 中国共享软件
49 掌上乾坤

应用心得

50 快速清除照片中的“牛皮癣”
51 为浏览器巧设键盘“卫士”
52 在PPT中使用控件演示网页更方便
52 怎样避免Windows Live邮箱被偷窥
52 让Word 2007竖排字符站起来
53 让你的小狐狸更加“凶悍”
54 一招半式闯江湖
55 问题交流

硬件评析

57 搭建属于你的超级宽银幕——民用48：10三屏环幕系统近在咫尺
64 数码来风

要闻闪回 66
大众特报 69
晶合通讯 95

专题企划

98 2009，“我”的游戏生涯

大宋豪侠2

手机网游







再续《大宋豪侠》
随手互动《大宋豪侠2》
火热公测中！

Troodon 随手互动
快乐随手可得

详情手机访问：WAP.92LE.COM
北京随手互动信息技术有限公司出品

责编手记

本期的责编经历颇为怪异。初期的工作一团乱麻，再加上有一些临时的选题，以及部分同事有事告假，我一度以为出片之夜我得下定熬到凌晨的必死决心，但没想到的是在晚上10点左右居然提前完成了！——好吧，其实也不算提前完成了，因为冰河的专题延期了，我也得以提前解脱一下。冰河打电话来告诉生铁说：“不行了，我写死了！”这不禁令我无限唏嘘。

想当初我跟冰河合租的那些日子，那会儿大家浑身都还有使不完的劲，不怕稿子写不完，只怕没有稿子写。写到半夜时大家从各自房间出来，到门厅抽上一支烟，谈笑间，专题灰飞烟灭。到得今日，如冰河这般悍将也得感叹不复当年之勇。再看着地穴领主与小明斯基此二人动辄高呼：“主编，再来三个专题！”恍惚间看到了时光的轮回。

本期杂志制作完成之际，正逢《阿凡达》即将在京城上映，这部电影肯定将成为下期杂志制作期间所有人的热门话题——唔，编辑部里某人得除外。这个较真到家的家伙曾经为了《阿凡达》的译名跟我争个不可开交。一开始他坚决不肯跟我一样随国内某著名电影杂志的大流使用《天神下凡》的译名，并不屑地表示：“《天神下凡》？什么可笑的名字，更可笑的是某XX居然把它译作《阿凡达》！只有译作《化身》才是最准确的……”等电影正式上映后，我打算跑去问他：“连《阿凡达》都上映了，你的《化身》要啥时候才能上映啊！”

当然，这只是个玩笑，对这家伙的执著劲，我还是相当佩服的。

本期责编　8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河北	付伟	甘肃	王振锋
山东	纪刚	吉林	余天呈
云南	王浩	四川	冯牧洲
河南	奚卫国	北京	李润实
陕西	张珂珂	新疆	张荣
湖南	倪嘉琪	山东	酈祥意
上海	杨光	山东	彭博
福建	杜伟	北京	金意阳
辽宁	顾磊	广西	张骁
北京	张利	辽宁	徐泽霖



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

在线争锋
106 网络游戏与民俗文化
109 游戏的尊严何在？——从电子商品到艺术品之路

前线地带
112 工人物语7——王国之路
114 地下铁2033
116 红色管弦乐队——斯大林格勒英雄
117 正当防卫2
118 炮弹飞车
119 M.U.D.电视台
120 拿破仑——全面战争
121 战地——恶人连2

评游析道
122 悠悠MF，尚能饭否——H&S Game现状与展望会话录
126 守望楼兰——寰宇之星小成本制作的突破之路
@ 龙门茶社
128 哥玩的不是游戏，是寂寞——我的“模拟人生”

极限竞技
131 为“猥琐”正名——谈新人皇Infi的魔兽“猥琐战术”

攻城略地
135 星球大战——原力释放之终极西斯
144《破坏者》快速流程攻略
151 乾坤一技
152 秘技屋

游戏剧场
153 2012（完结篇）

读编往来
156 留言板
158 编辑部的故事

TOPTEN
160 热门软件排行榜



全能乐手

——漫步者M360迷你组合音响

■晶合实验室 壹分

漫步者M360是一台非常现代化的迷你组合音响，采用遥控和触控相结合的操控方式，除iPod/iPhone专用插座之外，还内置了吸入式CD机和广播接收模块，并支持SD卡和外置USB存储设备，另外还可像普通多媒体音箱那样与PC连接使用。全面的音源支持和先进的控制功能提醒我们不能以传统的眼光来看待这款产品，它定位已经脱离了多媒体音箱的范畴，属于一体式的家电音响。



M360支持各款iPod/iPhone





M360是一款非常不错迷你组合音响，功能全面、操控方便是它最大的特色，适合放在卧室、书房、餐厅等中小环境中使用，也能客串电脑音箱。丰富的音源支持使它并不是仅是iPod/iPhone的专属产品，值得资金充裕的用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：2480元
附件：音频线/遥控器/6色装饰条等
咨询电话：800-810-5526
推荐：资金充裕的用户

M360采用塑料外壳，并在顶盖和底部外壳中采用了大面积镜面处理，看上去十分漂亮，但也存在同类产品易划伤和沾染污渍的缺点。这款产品的顶部如同iPod/iPhone的专属空间，圆形的电容式触控盘（音量调节）与其中央的播放/暂停键不仅与iPod classic和nano的设计相同，手感也如出一辙。顶部控制按键还可直接操控插座中的iPod/iPhone，非常方便。



iPod风格的触控按键和电容式触控转盘



iPod/iPhone专用插座

iPod/iPhone专用插座位于触控盘后方，并由一个略带波浪形的盖板保护。为适应不同型号的iPod/iPhone，M360的附件中还提供了12个插座适配器，可与除iPod shuffle之外的所有iPod/iPhone对应。

在打开M360的外壳后，我们发现M360的两只扬声器分别拥有独立且相对密闭的箱体，如同两只微型音箱，这对提高音质表现有很大帮助，但显然也会提高成本和设计难度。机身正中的液晶屏显示内容为2行，每行20个字符，并支持文字滚动。遗憾的是它只支持英文和阿拉伯数字显示。

M360的电源开关和其他输入接口均位于背面，包括SD读卡器、USB、一组RCA输入、收音机天线和电源输入接口。但其无法识别SSD、移动硬盘和部分型号的手机/MP3播放器，希望漫步者能在后续版本的固件中解决这个问题。



接口集中在机身背后

M360的全频带单元需要细致和耐心的煲机过程，煲机前的音质表现不佳，生硬干涩。在音质测试前我们进行了大约100小时的煲机，此时M360开始表现出它的实力，音色偏中性化，声底致密，不仅解析力表现出色且有明显的脱箱感，声场较开阔，定位准确。这款产品能够提供较大的声压，通俗一点说就是音量非常充沛，应付一个20平方米左右的空间没有问题。这款产品具备E.I.L.C.漫步者智能响度控制技术，增强了其在中小音量时的低频表现，但音量较大时其低频表现不尽人意。总体来看，这款产品的音质表现令人满意，甚至超过许多国外品牌的同类产品。



SATA 3.0的魅力
——希捷Barracuda XT 2TB硬盘

■晶合实验室 Red

2008年，SATA Revision 3.0带来600MB/s的最高理论传输速度（有关SATA 3.0的更多信息请看本刊2010年1月上“硬件评析”栏目），这对还在积极发展中的固态硬盘无疑是个好消息，因为已有很多产品可达到250MB/s的理论读取速度，SATA 2.0标准的理论最高值300MB/s隐隐已成瓶颈。另一方面，机械硬盘受到盘片主轴转速、磁头寻道速度等因素限制，内部传输速率一直难以得到较大提升，至今仍远远无法达到SATA 2.0的最高值，因此从理论上看，SATA 3.0对机械硬盘的性能提升影响甚微。但机械硬盘具有成本低、存储容量高等优势，又决定了其在短期内不可能被固态硬盘取代，这也使得硬盘厂商必然顺应技术发展，推出符合新标准的产品。在2009年底，各厂商相继推出支持SATA 3.0的主板，希捷公司也同时发布了符合SATA 3.0的机械硬盘——Barracuda XT。

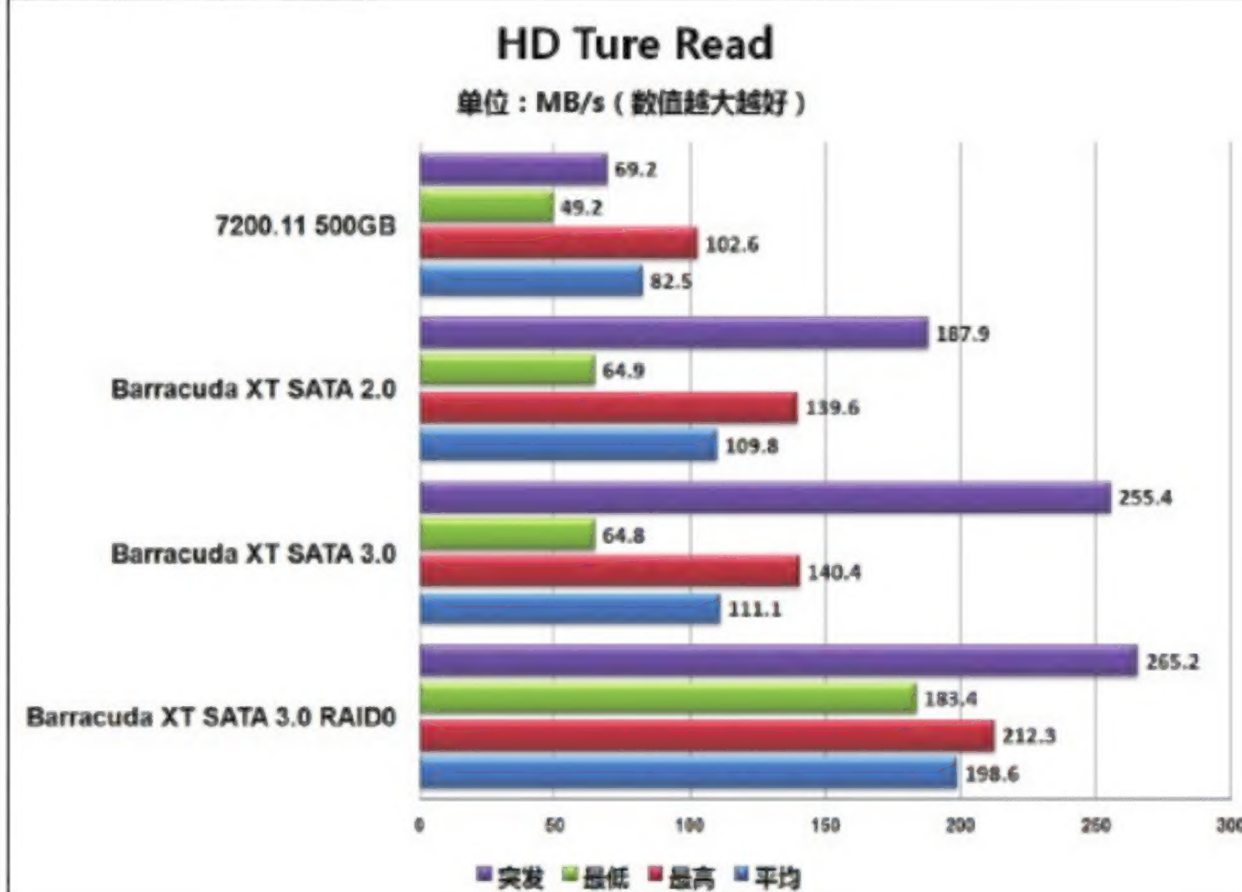
Barracuda XT规格参数	
型号	ST32000641AS
接口	SATA 6Gbps
缓存	64MB
容量	2TB
转速	7200rpm
重量	700g
工作温度	5℃～60℃
最高功耗	9.23W

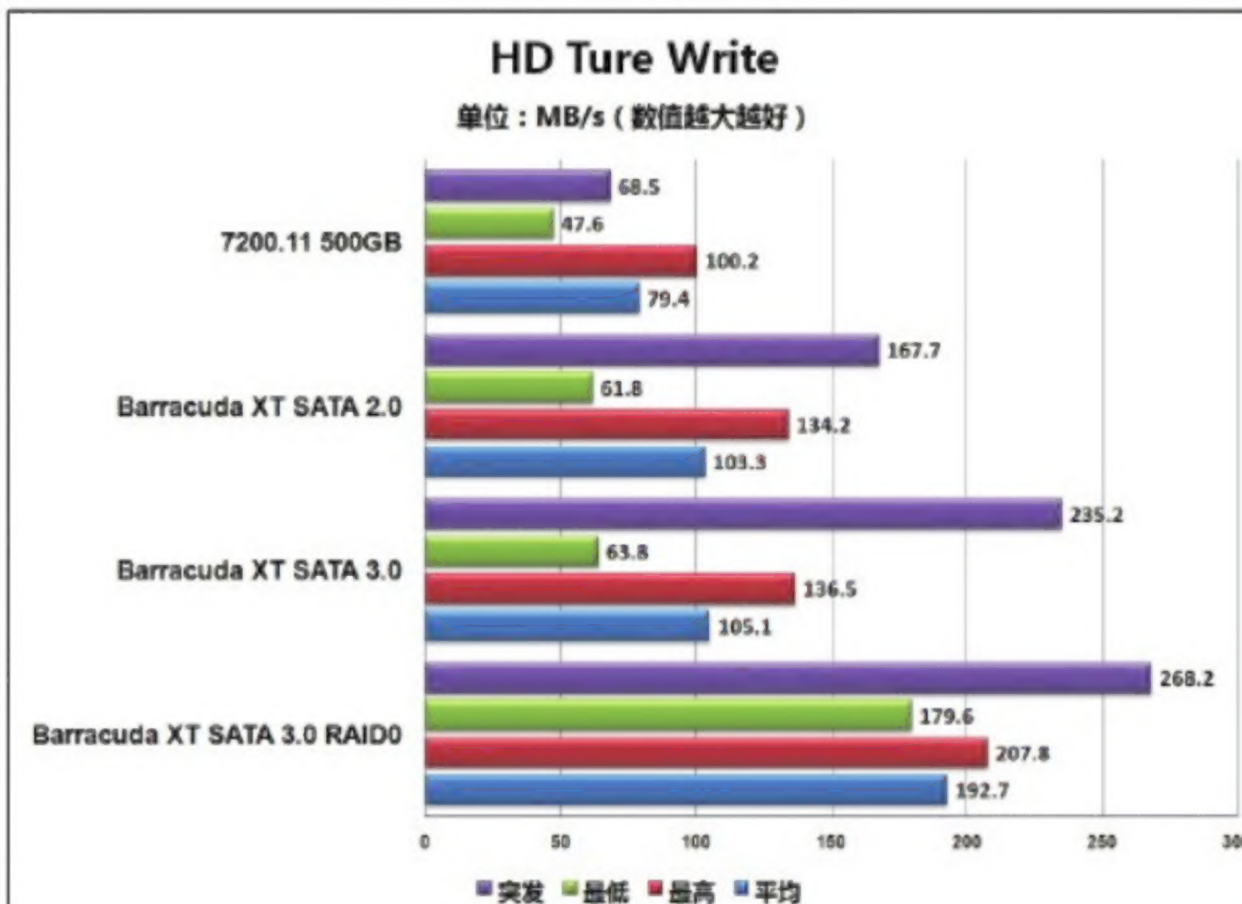
在希捷的台式机硬盘产品线中，DiamondMax与Barracuda系列分别针对入门与主流应用，而Barracuda又由四个子系列组成，分为是7200.11、7200.12、LP（低功耗，5900r/m）及最新的XT（高性能）。本次希捷送测的Barracuda XT 2TB硬盘，是目前XT系列的唯一型号，也是希捷首款符合SATA 3.0的产品，它的型号为ST32000641AS，3.5英寸，4碟设计，总容量2TB，转速为7200r/m，缓存64MB，最大外部传输速率高达6Gb/s。得益于垂直记录技术，它的面密度达到了347Gb/in²，理论内部数据传输率提升为138MB/s。与LP系列一样，XT系列承诺平均无故障时间750 000小时。这款产品功耗表现平平，读写时9.23W，空闲时6.39W。在工作噪声方面控制得也不是很好，空闲28dB、寻道32dB，不适合追求安静的用户。

送测样品为泰国生产，外观与希捷以往产品差别不大，采用传统的绿色PCB电路板，倒装式设计更好地保护了电子元件。Barracuda XT采用希捷自主研发的SATA主控芯片CCZZ001TQ20，原生支持SATA 3.0。马达控制芯片为德州仪器的SH6968B，控制硬盘主轴中的液态轴承马达。缓存芯片为韩国



向下兼容的SATA 3.0接口





Hynix，的HY5DU121622DTP-D43，64MB的大容量为SATA 3.0的突发传输速率提供有力保障。

我们使用HD Tune、HD Tach、ATTO Disk Benchmark、SiSoftware Sandra、PCMark Vantage测试其理论性能，利用《孤岛危机》《生化危机5》测试SATA 3.0硬盘对游戏性能的影响。测试平台使用Core i5 750处理器，技嘉EP55A-UD4P主板，KINGMAX DDR3 1600MHz 2GB×2内存，显卡为迪兰恒进RADEON HD4770。除希捷送测的两块Barracuda XT 2TB硬盘外，我们还加入希捷7200.11 500GB硬盘做对比，测试结果如图所示。

从测试结果来看，尽管机械硬盘的外部传输速率由3Gbps翻倍至6Gbps，但因物理结构限制，硬盘内部传输速率相对较低，不能发挥出SATA 3.0的优势，所以磁盘性能并没得到大幅提升。尤其在游戏测试方面，无论安装在7200.11、Barracuda XT或是RAID0模式的两块Barracuda XT上，《生化危机5》的帧数几乎没有变化，微小的差距可认为是误差，而《孤岛危机》得到测试结果则是帧数完全相同，Barracuda XT对游戏画面流畅性的影响几乎令人感觉不到。我们认为，这是因为目前的PC游戏在开发过程中都会尽量减少与硬盘交换数据的设计，尤其在游戏过程中往往只和内存交换数据，性能的提升在多数情况下只能从“Loading”时间的减少上体现。

在RAID 0模式中，测试成绩表现一般，我们认为这是由于Marvell 88SE9128控制芯片驱动仍不成熟，还不能完全发挥出Barracuda XT性能。但从理论上看，即使未来出现性能更好的控制芯片，7200r/m的机械硬盘在组成RAID 0时，无论使用SATA 2.0还是SATA 3.0接口，在性能上都不会有明显差距。

尽管机械硬盘使用SATA 3.0接口的实际意义不大，但也并非毫无作用，新接口标准增加了NCQ指令数目，能提升系统执行效率。我们在测试中也发现，无论在HD Tune或ATTO Disk Benchmark测试中，都有突发传输速率达到或高于SATA 2.0标准（300MB/s）的情况发生，这时SATA 3.0接口的价值得以体现。此外，测试平台中为SATA 3.0提供支持的是Marvell芯片，它的性能一向弱于Intel芯片组，在未来Intel推出支持SATA 3.0的芯片组时，Barracuda XT的性能应该还会得到进一步提升。

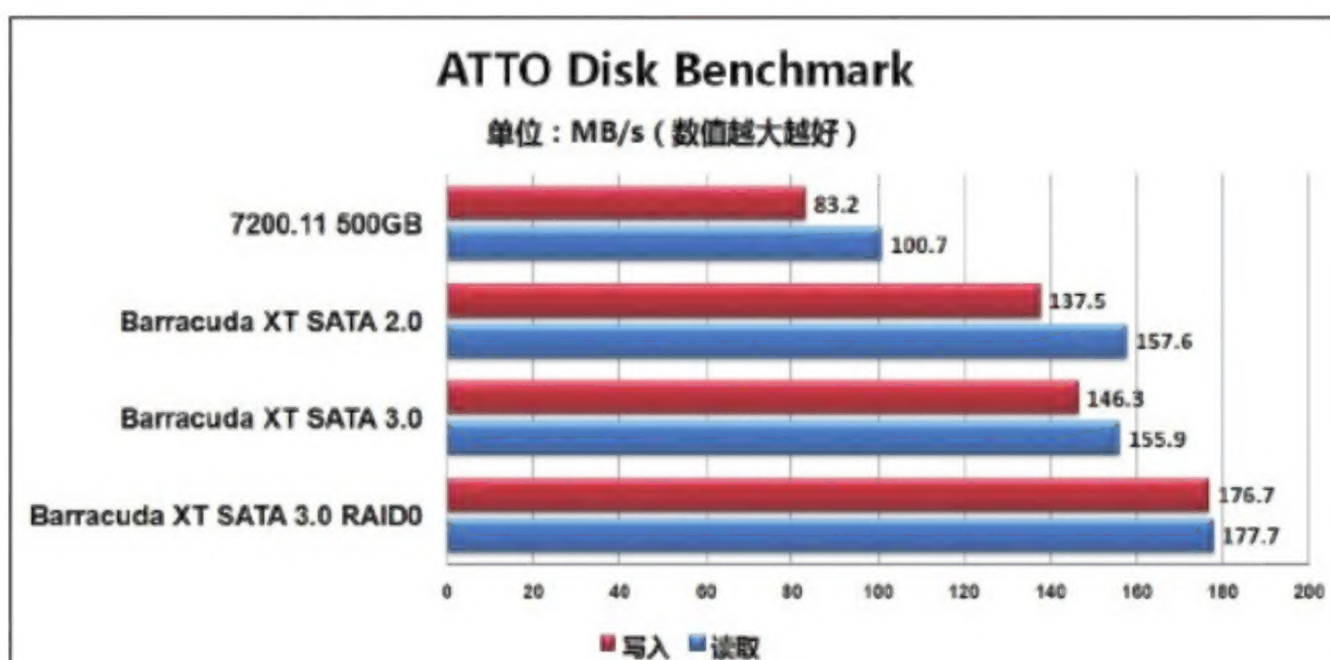


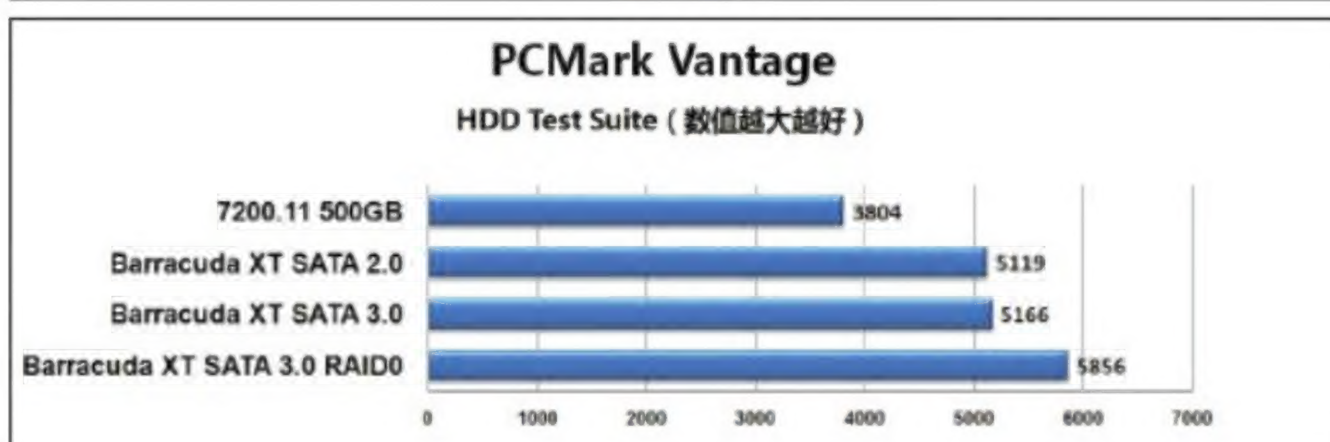


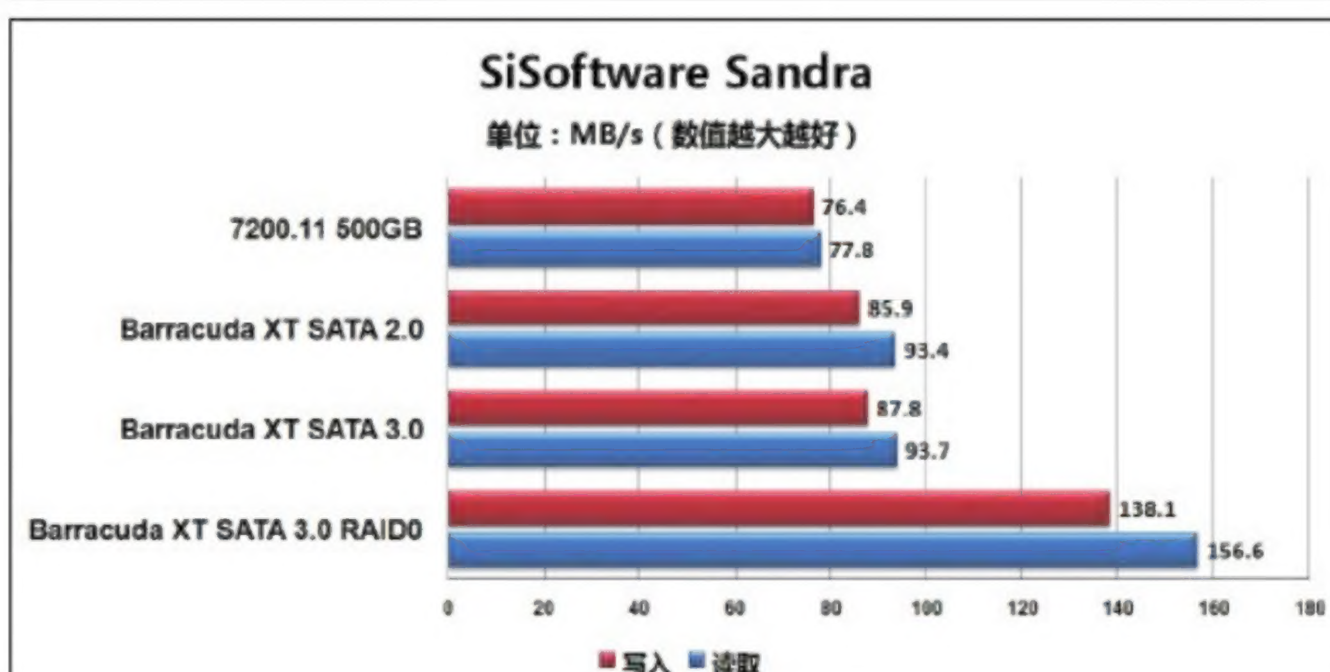
受机械硬盘物理结构限制，即使15 000r/m的机械硬盘也不可能完全发挥出SATA 3.0的优势。从目前来看，固态硬盘才是SATA 3.0真正发挥作用的地方。新标准对机械硬盘意义不大，但Barracuda XT 2TB的大容量依然很有吸引力，推荐资金充裕的用户考虑。

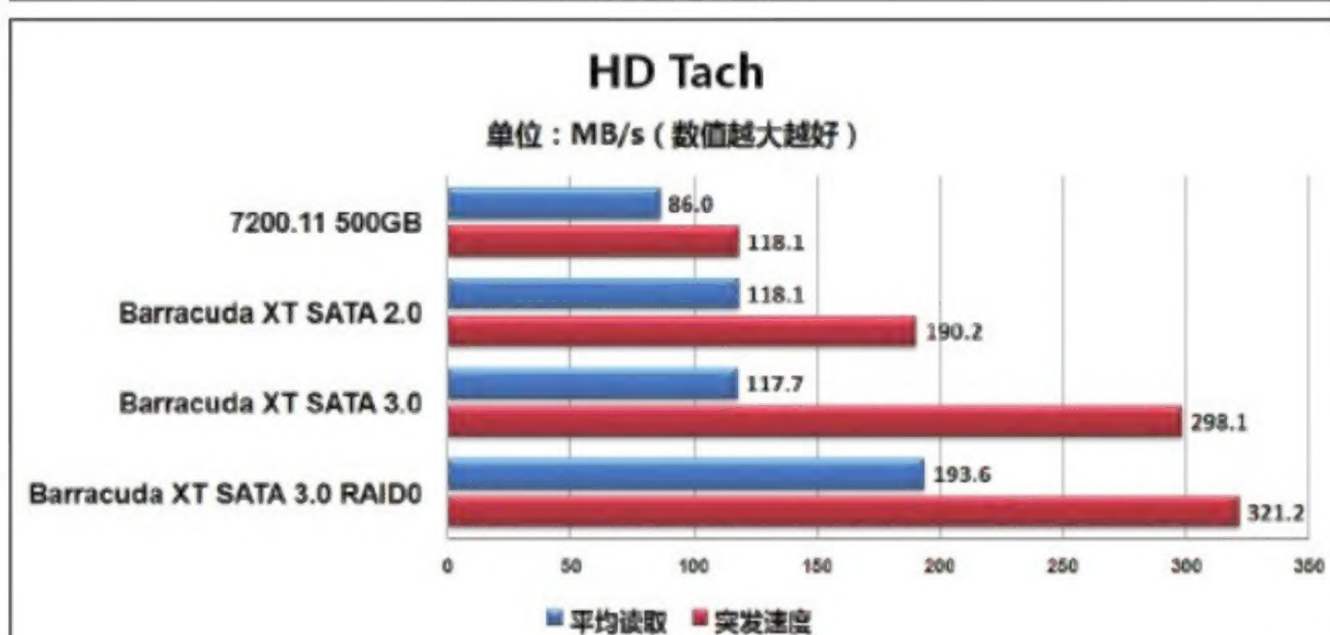
炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★☆

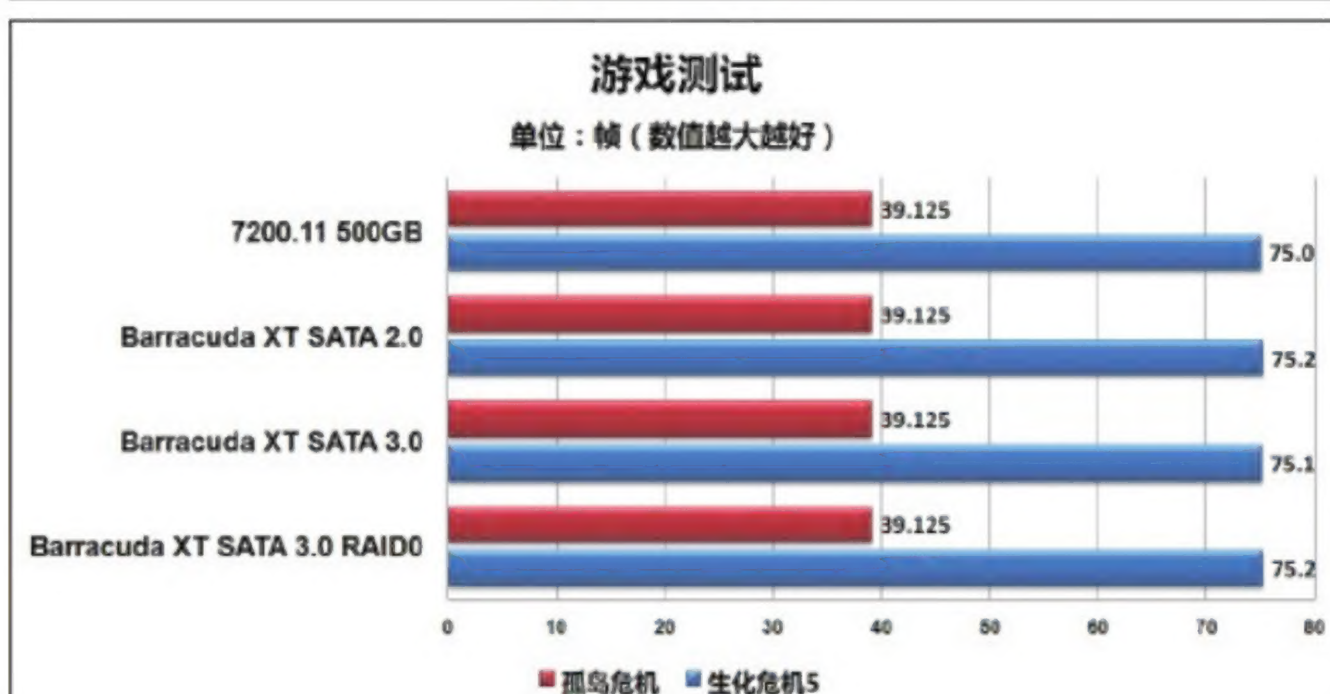
厂商：希捷（Seagate）
上市状态：已上市
售价：1699元
附件：样品不详
咨询电话：800-90-0474
推荐：资金充裕的用户











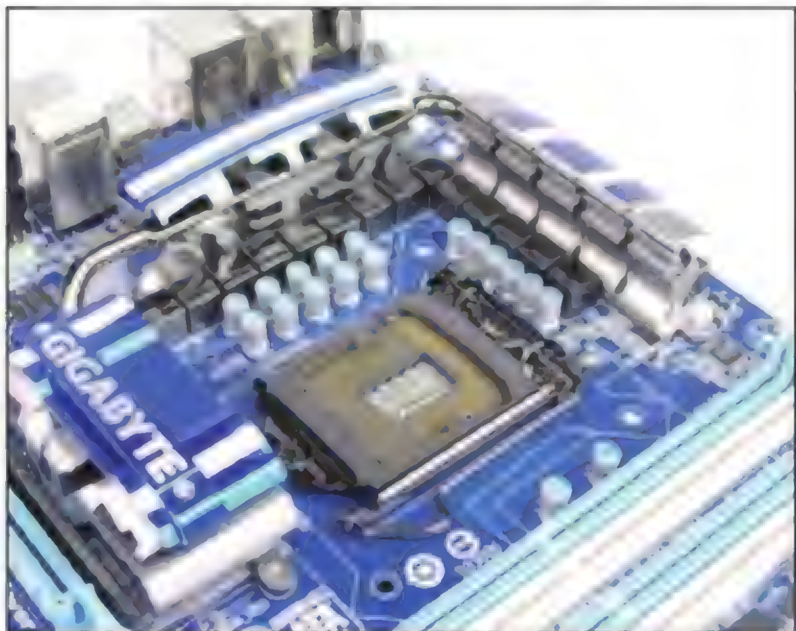


一箭三雕
——技嘉EP55A-UD4P主板

■晶合实验室 Red

技嘉不久前发布了基于P55芯片组的一系列“333”概念主板，“333”表示它们都支持USB 3.0、SATA 3.0标准与3倍USB供电（USB接口供电电流为标准规范的3倍，使用移动硬盘时无需另占一个USB接口供电）。本次技嘉送测的是其中的EP55A-UD4P，为标准ATX板型，采用全固态NCC电容，在蓝色的6层PCB中，电源层和接地层间含有2盎司纯铜，令整个系统更可靠。

在供电部分，EP55A-UD4P的CPU内核由一颗Intersil的6相PWM控制器ISL6336A控制，搭配双倍MOS管和电感组成等效12相供电，为CPU提供稳定电能同时也降低了MOS管、电容及电感负载。Uncore部分为2相供电，通过一颗ISL6223G控制，负责CPU中集成的内存控制器和PCI-E控制器。这款产品的散热设计十分到位，外型硬朗的散热片通过热管相连，可将热量迅速散去，保证CPU稳定工作。内存部分设计了2相供电，为超频提供保障，板载4条DDR3内存插槽，最高可组建双通道16GB，支持2200/1600/1333/1066/800MHz内存。


12+2相设计保证稳定供电

由于Intel P55芯片组不支持SATA 3.0与USB 3.0，因此目前各厂商均采用第三方芯片的方案。技嘉EP55A-UD4P通过集成Marvell 88SE9128提供对SATA 3.0支持，最多可连接两个SATA 3.0硬盘组成磁盘阵列；USB 3.0由NEC D720200F1提供支持，可连接2个USB 3.0设备。这款产品的其他功能也不马虎，集成了一颗Realtek RTL8111D千兆网络芯片、7.1声道ALC889音频芯片。此外，主板提供了一个IDE接口，使IDE设备仍有用武之地。需要注意的是，当使用SATA 3.0/USB 3.0的Turbo模式时，由于控制芯片占用PCI-E控制器中的一条PCI-E 2.0 ×8通道用于传输数据，主板上第一条PCI-E×16插槽将以×8模式工作，同时SLI及CrossFire功能被禁用。

我们使用Core i5 750处理器、KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×2）、希捷7200.11 500GB硬盘、迪兰恒进RADEON HD4770显卡与之组成测试平台。测试软件包括PCMark Vantage、3DMark Vantage、wPrime、CINEBENCH R10、SiSoftware Sandra、《生化危机5》等。从测试结果来看，EP55A-UD4P的表现令人满意，各项成绩均符合预期。

技嘉EP55A-UD4P性能测试

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	默认设置	6150
3DMark Vantage	P模式	P6616
CINEBENCH R10	单核心	3658
	多核心	11625
SiSoftware Sandra	内存延迟	80ns
	内存带宽	16.73GB/s
wPrime（32M）	单核心	37.533/s
	四核心	10.617/s
生化危机5	1280×1024/最高	75.0fps


I/O面板部分



附带软件功能齐备





这款产品做工扎实、性能出色，还为USB 3.0和SATA 3.0设备做好了准备，适合组建功能强大的硬件平台，推荐追求性能和新技术的用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：技嘉（GIGABYTE）
上市状态：已上市
售价：1899元
附件：驱动光盘/数据线/说明书等
咨询电话：800-820-0926
推荐：追求性能和新技术的用户

机器人战队新成员

——爱可视Archos 5 CEO个人网络多媒体终端

■晶合实验室 壹分

Archos 5想必我们的读者并不陌生，2008年底本刊曾刊登过第一款Archos 5的评测文章。在2009年底，爱可视再度推出了新版的Archos 5 CEO，除硬件进行小幅升级之外，更令人惊讶的是爱可视率先将谷歌开发的Android引入个人多媒体终端设备，从而使这款产品拥有了更先进的操作系统和更多的第三方应用软件（如WebQQ和手机游戏等），操控方式和人机交互界面也有极大提升。综合这些情况来看，这款产品已经脱离了原先个人多媒体播放器的范畴，业界对于这样的新生事物也没有统一的定义，我们暂且将其称为“个人网络多媒体终端”。

Archos 5的外观设计没有变化，大量使用金属材料和抛光工艺，由于内置2.5英寸硬盘，因此机身显得比较厚重。这款产品的屏幕为4.8英寸800×480的电阻式触摸屏，处理器为ARM Cortex A8核心架构的OMAP3440（主频800MHz），内置WiFi和蓝牙模块，硬盘容量升级为160GB和320GB，送测样机为160GB。Archos 5支持各种主流视频/音乐格式播放，并能接收网络电视和网络广播节目，同时还提供了HDMI输出功能。另外，在机身背面还隐藏了一个金属支架，以便在桌面安放使用。


Archos 5 CEO的Android操作系统主界面，底部整合了爱可视开发的多媒体娱乐软件系统

虽然采用了Android操作系统，但为了保持Archos 5强大的多媒体播放能力，爱可视将原有的多媒体播放系统也整合在Android界面中，占据了屏幕下方的位置。Archos 5在操控方式上与采用Android系统的智能手机类似，如滑动界面切换、长按某一图标即可调整桌面所有图标位置等，但受成本所限，Archos 5的电阻式触摸屏无法在Android系统中实现多点触摸功能。

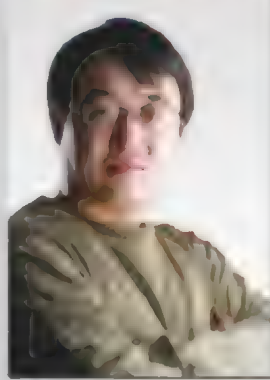

背部的金属支架，长时间观赏影片时非常实用


背部金属外壳经过抛光处理，质感很好


底部接口设计，支持HDMI输出

性能方面Archos 5的表现非常好，整机操作响应快速，屏幕定位准确。使用Android系统内置的Chrome浏览器上网方便快捷，网页打开非常流畅，多窗口切换和管理也没有任何迟滞，网页上的FLASH内容播放效果很好，中文输入法也很方便，因此其网页浏览感受非常接近上网本。在影音播放方面，这款产品的屏幕色彩艳丽，亮度充沛均匀，且得益于强大的处理器，Archos 5能支持720P的高码流率，视频回放效果超过大部分个人多媒体播放器。不过由于授权问题，Archos 5依然不支持RM/RMVB格式的多媒体文件，用户可通过安装第三方播放器来解决。





新款Archos 5 CEO提供了全面的功能和不错的使用感受，引入Android操作系统使它在应用和娱乐方面拥有非常广阔的前景。因此我们认为它的性价比要高于同价位的个人多媒体播放器产品，值得资金充裕的用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：爱可视（Archos）
上市状态：已上市
售价：3580元
附件：驱动光盘/数据线/说明书等
咨询电话：0755-83734788
推荐：资金充裕的高端用户

超薄"羽毛机"——微星X410X笔记本

■晶合实验室 电子土豆

X-Slim系列是微星推出的"大屏"超薄笔记本，覆盖了13～15.6英寸规格，这次送测的X410X是一款14英寸宽屏产品，基于AMD Yukon平台，采用Neo MV-40低电压版处理器和RS690E+SB600芯片组的组合，整合ATI Mobility RADEON X1250显示核心，样机配备2GB内存（微星官网上标配为1GB）和320GB硬盘。整机重约1.5kg（含4芯电池，可选配8芯）。

X410X采用"刀锋"式前端设计（微星称之为轻盈灵巧的羽毛概念，但还是容易让人联想到苹果的Air笔记本），从后部到前部逐渐变薄，最厚处不过24.5mm，前边沿厚度不到2mm，机身线条非常流畅。顶盖采用高亮烤漆工艺，内部机壳和键盘掌托部位则采用亚光处理，并还刻有长条暗纹咬花，防滑的同时还不容易留下指纹污迹。两个小散热窗位于底部前端的边角处，长时间高负荷工作时，风扇噪声较大，键盘区左下角掌托部位温度较高，对舒适度有一定影响。

X410X采用14英寸16：9的LED背光液晶宽屏，最大分辨率1366×768，可满足720P视频的分辨率要求。屏幕上方集成了130万像素摄像头，作为14英寸宽屏产品，它提供了回弹力适中的宽大键盘，但超薄键盘坚固性一般，击键影响手感。LED背光宽屏亮度和色彩表现不错，但可视角度尤其是上下可视角度一般。受限于超薄机身，其接口并不算丰富，机身左侧有耳机、麦克风、电源接口和2个USB 2.0接口，右侧提供了网卡、VGA输出和HDMI输出，并有一个SD/SDHC/MMC读卡器。如果USB接口再多一些，对于用户来说会更加方便。

样机包装标注无系统（仅提供DOS），但实际预装Windows XP专业版，光盘里提供了全套Windows驱动。在BatteryMark 4.01中，平衡性能模式下Life Test成绩为2小时03分。与之前我们评测过的一款同平台笔记本相比，微星X410X由于未采用前者的RADEON HD3410独立显卡，因此图形性能表现相对一般，但与常见的Intel Atom平台产品相比已有质的飞跃，整机性能也超过后者30%以上，并能流畅播放720P视频。

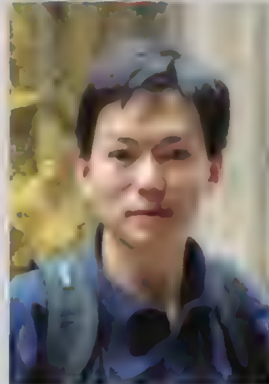

机身很薄


触控板和操作区

微星X410X样机规格表	
处理器	AMD Athlon Neo MV-40 1.6GHz
芯片组	AMD RS690E+SB600
内存	DDR2 800 MHz 2GB
硬盘	西部数据320GB，SATA接口
显卡	ATI RADEON X1250
屏幕	14英寸16：9 LED宽屏，1366×768
网络	802.11b/g/n无线网卡，10/100/1000Mbps有线网卡
其他端口和功能	蓝牙、130万像素摄像头、2个USB 2.0、D-Sub输出、SD读卡器等
电池	14.8V 2150mAh（32Wh）
重量	约1.5Kg（含6芯电池）

性能测试成绩表		
PCMark 05 1.2	总分	1944
	处理器	2304
	内存	2738
	显示	1105
	硬盘	5053
3DMark05 V1.3.0默认设置	1024×768	824
	800×600	882





尽管性能并未给我们带来惊喜，但在3000元以下这个价位的超轻薄笔记本产品中，微星X-Slim X410X已提供了相对出色的性能。简洁大方的造型、超薄的设计加上素净的白色机身（有黑色可选），如果能在键盘做工和散热设计上加以改进，相信它会赢得许多喜爱轻薄笔记本尤其是女性用户的青睐。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：微星科技（MSI）
上市状态：已上市
售价：3299元
附件：电源线及适配器、说明书、驱动光盘等
推荐：注重屏幕尺寸和便携性的家庭用户
咨询电话：800-828-8588



Win7 新“绝色”

——三星P2250W液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆



琉璃边框风格得到保留

三星前不久推出了P2250的姊妹机型P2250W，回归16：10比例，分辨率降为1680×1050，点距更大，文本阅读会更加舒适。

P2250W延续了新“绝·色”系列的TOC着色技术、琉璃边框和烤漆工艺设计，三星非常贴心地在包装中附送了一块擦拭布。送测样机为黑红色，与我们之前评测过的P2370和XL2370相比，P2250W轮廓线条更平直硬朗，由于内置电源，机身厚度也略有增加，但并不显笨重，同样采用了触摸式LED按键。

由于机身没有任何突出按键，P2250W的边框非常简洁，右上角有TCO Certified、能源之星Logo及70 000：1对比度标识，并贴有醒目的“Compatible with Windows 7（兼容Windows 7）”标识。或许因为并非全高清产品，P2250W没有提供热门的HDMI接口，改成传统的DVI-D+D-Sub输入组合。它同样支持三星魔亮（MagicBright3），菜单中提供了自定义、文本、上网、游戏、运动、影片和动态对比度等场景模式。但与之前三星送测的几款显示器样机一样，P2250W依然未提供简体中文菜单，希望正式零售的产品能加以改进。

我们用DVI接口连接P2250W，将色温设为Normal，场景设为自定义（即标准模式），用DisplayMate将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试，此状态下显示器功耗约25W。P2250W的亮度比较均匀，黑色场景下无明显漏光；在DisplayX的256级灰阶测试中能看到第7级灰块，高光部位的灰阶表现和色彩过渡平滑，而暗部分层明显。它的整体色彩表现良好，水平方向可视角度不错，而上下角度较为逊色。开启动态对比度后，整体感觉画面更加通透，但亮度较高。得益于2ms灰阶响应，高速画面中拖影并不明显。



机身不算超薄，但绝不显笨拙



背面造型简洁，依然是“高脚杯”底座





三星新“绝·色”P2250W提供了时尚大气的外表、星光按键和不错的显示效果，且实际市场售价相比起姊妹机型P2250仅高出百元左右，要16：9还是16：10，要全高清还是非全高清？相信用户会根据自己的实际需要和喜好进行选择。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：三星（Samsung）
上市状态：已上市
售价：1399元
附件：电源线、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：注重外观的家庭及办公用户
咨询电话：800-810-5858

三星XL2370主要参数	
面板	22英寸（16：10）
亮度	300cd/m^2
对比度	70 000：1（动态）/1000：1（典型）
分辨率	1650×1050
灰阶响应时间	2ms
可视角度	170°/160°（水平/垂直）
接口	DVI-D、D-Sub（VGA）
功率	40W（休眠<1W）
尺寸（mm）	519.5×425.0×189.4（宽×高×厚，包括底座）
其他特色功能	魔亮（MagicBright3）、定时关机、宽普兼容、色彩效果、自定义按键、通过DVI支持HDCP功能

2009 消散的互联网记忆

■策划 冰河
■执笔 向旺 阿当 姚不得 生铁 冰河

你所将要看到的这篇文字，是一段激烈争论之后的副产物。原本这段争论，是为了确认2009年IT行业究竟有什么大事值得我们共同去记忆。但实际过程中，激烈的争吵却产生了一个意想不到的结果。就是——那些轰动一时备受关注的行业热点事件，对于普通人来说除了增加一些谈资之外，真正的意义却并不大。虽然从理论上来说，躲猫猫这种事情今天落到云南青年李荞明的头上，明天也可能落到我们其中任何一个人的头上；Windows 7的发布也意味着每个人升级系统和电脑的日子都指日可待，但对于生活在普通都市中的年轻人来说，让人记忆深刻的互联网记忆却是多种多样而更具个人特色的。苹果iPhone落户中国固然是大事，但乐哈哈买个山寨机在公交地铁上听《月亮之上》的人要远远超过“果粉”。BT网站遭遇严打的确让很多人失去了追看美剧韩剧的平台，但《蜗居》《潜伏》的出现很快就能平息他们的不满。网络技术是个充满矛盾和自我悖论的东西。它一方面让你享受着万众同心的集体主义快感，另一方面却也让你遭遇着其他人可能一生都碰不到的独有奇遇。所以最后我们固然能讨论出有什么行业大事件值得我们集体记忆，不过真正对每个人有价值的事情总是各不相同。集体的记忆容易让人找到归属感，让人体会到自己始终融入在时代的大潮中。而这种更具个人色彩的记忆却是每个人在集体主义的狂欢中保持独立存在感的基础。是的，我们都为了70码的时速而愤怒，都为了躲猫猫的蹊跷而呐喊，都为了国庆阅兵的雄壮而自豪，都为了电信3G的标准而争议。但是，只有那些在某一时刻，击中我们灵魂或者肉体上最脆弱一处的事情，对于我们才是最真实的。它提醒我们自己的存在，提醒我们固然可以心忧天下不过还在为了蜗居和饭碗而奔忙的时候，对于种种争议也只能克制的在网上喷一下。“穷则独善其身”这句话如今除了它本来具有的那个意义之外，还同时告诉我们：没钱的人，对自己更要好一点。

这篇文字选取了参与讨论的几个人2009年生存于互联网的记忆碎片，做为我们留给这一年的最后一瞥。虽然呈现在面前的这些文字并不算深刻，也没有什么高度可言，某种程度上甚至可以说平淡零散，但正是这种琐碎和其中透出的烟火气让人觉得安心。互联网是个高科技，很多改变一个人命运的东西就在其中各个角落不知不觉的发生，但我们并不知道。更多的时候我们用它来记录头疼脑热，家长里短。看着这些可能每天都让你我或烦恼或快乐的事情，要远远比那些“哥×的是寂寞”“贾君鹏快回家吃饭”的狂潮更能找到2009年真实的自己。

1. 被电击的与被损害的

向旺

我想，我们每个人都曾经为了那些在互联网上呈现的不平而愤怒过，并尽自己的能力发出最大的呐喊。从小P孩在课堂上侮辱老师，到冷血女人残忍的踩死小猫，再到那些乱七八糟的游戏一夜情婚外情。我只知道，今天我不为这些事情发出呐喊，也许明天我遭遇类似事情的时候就没人为我呐喊了。我想，这是每个在互联网上发出不平的呐喊的人，心中共有的想法。

所以，当我知道游戏中认识的一个朋友竟然被父母送进了“羊叫兽”的网瘾戒除中心的时候，我的第一反应是惊诧。我们到底做错了什么，以至于父母真的如此狠心把人送到那样一个毫无人性和怜悯的地方去折磨。然后的反应就是“我一定要帮他出来”。

我先把朋友的遭遇发到了互联网上，希望能有人和我一起帮助他。但发上去我才发现，原来除了愤怒和呐喊，我们真的无法再多做什么。每天都有这样的不幸者被亲人或者朋友送进去，这样的事情已经多到大家都关注不过来。“羊叫兽”已经声名狼藉，但这并不妨碍他的医院继续靠压制和折磨人来赚钱。倒是这些被送进去的人，他们为什么被送进去，成为那些所谓专家和公众争论的焦点。且不说这些争论的对与错，把人关进去电击，是父母和医生应该对一个普通正常人做的事情么？

我尝试报警，在我理解这已经属于非法拘禁的范畴了，警方应该介入。可是回答让我很失望，未成年人是不完全行为能力人，在法律上如果是监护人授权，医生是可以限制他的行为自由的，前提是为了保护未成年人的利益，或者不让他受到更大损害。即使是成年人，如果有证据证明他精神状况不正常，容易失去控制对自己或者对社会造成损害，也是可以被强制要求接受治疗的。可是谁能证明他精神状况正常呢？真是笑话，证明一个人不正常比证明一个人正常要容易的多。只要抓住一个人的行为失当就可以。相信谁都不会每天规律生活的像个机器人。更何况，如果证明一个人不正常能给别人带来更大利益的话，那么这种证明的出现就更容易了。

没办法了，我不是佐罗，我无法冲进“羊叫兽”的医院一番厮杀把他救出来。尽管我有这种冲动，可是理智告诉我这不是游戏，我没有格洛克17、手雷和AK47，甚至连个撬棍都带不上火车。极端的行为只能证明他被关进去的必要性，因为他的朋友玩游戏都已经玩成这样了，他一定也好不到哪里去。我能做的只有买张火车票，跑到那个闻名全国的地方去探望他，尽管我和他只是在网上认识，生活中还从来没见过面。



广西“戒网瘾”少年的意外死亡揭开了全社会对于“戒网瘾”现象的反思

单单要求探视就是一件费劲口舌的事情。我不是亲属，也算不上他的熟人，我只是经常和他组队，并且在论坛里胡说八道，在QQ上探讨战术和操作。所有的理由都那么牵强。到了最后，我不得不说“代表他的朋友来鼓励他，早日戒除网瘾，正确的使用互联网”，才终于可以和他交谈15分钟。这又是一个笑话，我必须先用他不存在的罪名来指证他，然后才能见到他。我这是来帮他还是来打击他呢？

他的精神状态并不好，看上去很萎靡，特别是眼神很黯淡，没有他这个年纪的人应有的那种神采和活力。我不知道这是互联网带给他的，还是那些治疗带给他的。不过他知道我是谁的时候，还是很高兴，说玩了这么久居然还有人惦记他，真是让他很高兴。刚说到这里边上的那个“家委会成员”就严厉的制止我，“不要谈上网的事情，在这里是违反规定的”。我看到他明显的“虎躯一震”，没有继续说话。

我只好说朋友们知道他的遭遇都很同情，没想到他上网能引起这样的问题，希望他好好接受治疗，早日回到正常的生活中。我想好的那些话都没说出口，因为我不知道会不会适得其反。他的眼神告诉我外界的那些传言并不是假话，一个在论坛和QQ群里和我插科打诨妙语连珠的人，变得连正常的表达都唯唯诺诺，我能想象他遭受了怎样的压力。

15分钟都没用完，就已经无话可说了。他不能泄露他在里面接受了怎样的治疗，我又不能告诉他这段时间游戏和论坛里发生的事情。我和他的联系都存在于互联网上，当这个唯一的共同话题被掐断，那就变得和陌生人无疑。我能告诉他什么？奥巴马当选美国总统么？奥巴马不会来这里救他，我和他说的越多，他只会越痛苦，看来我决定来看他本身就是一个错误。



大概只有真正的精神病患者才能挺过电击并且毫不在乎

离开之前我遇到了他的父母，看上去很普通的两个人。他们知道我是他游戏和网上的朋友，显得很不满，好像他儿子落到现在这个地步都是我们做了墨菲斯特来诱惑他。拜托，先不说他的行为并不是精神病需要被送到这里来，就算是，有什么证据说明就一定是和我们这些网络上的朋友有关呢？为什么不是父母给他的压力太大导致呢？可惜这些话我同样说不出口，父母对自己的孩子做什么好像都是天经地义的，即使看上去并不那么正确。而我和他的友情在这里无足轻重，我们不过是网友而已。我不需为

他的成绩和未来前途负责，而父母却担负着这个责任，所以他们有这个权力把他送进来，即使让他受到了伤害。我只能尝试和他们解释，即使是网友我们也很关心他。我们希望能挺过这一关，希望他将来有个好的前程，也希望他以后还能在互联网上和我们一起有正常的交流和快乐。

他的父母看上去还是通情达理的，感谢了我的探望，并诉说了他们的苦衷。我看着他们脸上的皱纹和头上的白发，真的再也没有什么责怪的心思。那种担忧和关切在我的父母脸上也出现过。父母都希望子女过的好一点，只是这种“好”是他们希望的好，而不是我们自己选择的“好”。或者说是世俗认为的那种“好”：上个好的大学，留在大城市，找个挣钱多的工作，有个好的女朋友，成家立业生孩子……然后一生就这样度过。其实这些也是我们自己的向往，但就需要为此付出如此的代价么？年少轻狂，就再也不能有幻想，有自主。就要在这样的医院里被压制被束缚，像一条狗一样被糟践，学会说违心的话，学会屈服。我不知道从这里出来之后，他是否对未来还有什么幻想。“羊叫兽”的治疗，是否让他距离父母所设想的那条道路更遥远了一些。


我不知道，这样的治疗手段和环境，能给“网瘾患者”带来怎样的影响，但他们能挣钱是毫无疑问的


面对父母这样的眼神，所有的抱怨和不平都应该消散，“被网瘾”这件事我们自己又做错了些什么呢？

我回到自己生活的城市，一个大城市，把整个经历在论坛和QQ群里告诉了所有人，除了预想中的怒骂之外，更多的人是开始唏嘘。生活就这么无情，为了你的梦想，你需要付出代价把自己改变成一个自己都讨厌的人。其实这个过程我们都在经历，否则也不会有那么多人到游戏和互联网上来释放自己了。被送进网瘾治疗中心，不过是这个过程的一个预演而已。即使“羊叫兽”不给他电击的痛苦和折磨，未来的生活也会给他同样的痛苦和折磨。努力了未必能考上理想的大学，考上大学也未必能找到中意的工作，找到中意的工作也未必能按照自己的意愿来发展来生活。更不要说虚无缥缈的女朋友和房子了，那都是浮云。我们正在经历的痛苦，不过是电流的缓慢释放而已，而且过程要长得多。也许提前遭遇这些折磨，对于一个注定在未来要面对这些的少年来说，并不完全是一件坏事。我只希望他能挺过来，不要在电流下丧失了原来的向往，也不要为此就怨恨父母。我们的确也有做得不对的地方。虽然更多的是环境迫使我们那样做，但代价只能我们自己付出，并且忍受。那句话怎么说来着？“当你无力反抗的时候，就试着享受吧”。这一次探望虽然有些花费，但并没有白花，至少让我想明白了很多事情。

只是，我永远不会原谅，那些利用父母的爱来牟利的“专家”们，虽然他们披着道德的外衣，却是这个星球上最卑劣的人。如果有可能，我愿意亲手把他们绑在手术台上，用他们的仪器每天电10 000次。神啊你赶快把这些“专家”都给收了吧！

2. 2009的黑、白、灰

阿当

2009年对于如我这样一个刚刚走出校门的大学毕业生来说，的确是记忆非常深刻的一年。至于为什么……还用问么？终于需要为了自己的生计而奔忙了。虽然那些传说中的困苦、挫折、卑微……也都耳闻目睹，也被父母前辈耳提面命，不过轮到自己真实面对的时候，其中的滋味就算再有心理准备，也还是非常让人愤懑失落的。对于我们这些向往在大城市谋生的愣头青来说，一年的记忆碎片中，的确是有很大一部分是属于互联网的。因此如果要说难以忘却的互联网回忆，那简直就是在清点自己每天从一睁眼到一闭眼的生活。仔细想想，虽然看上去挺庞杂，其实也很简单，就三种颜色：黑，白，灰。

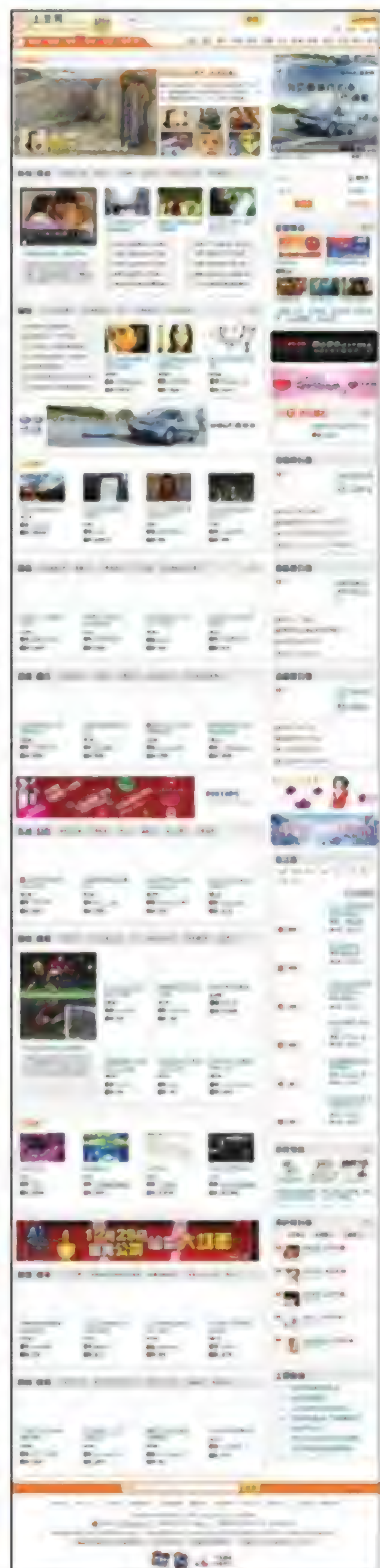
每一个刚刚进入社会的毕业生，那一年记忆的内容最深刻的，一定是延续大半年的求职过程。这一点相信每个人都不会有异议。招聘会、简历、面试、咨询讲座、服装……这些东西林林总总构成了一个人初入社会的第一次记忆。谋生艰难，没有什么比这个印象更让人难以忘怀了。不过这一切的核心，都在互联网上。求职网站上庞大数量的招聘名录让人看到一些希望，点开之后“需要工作经验”的注释说明则让人绝望。没经验就没工作，没工作又哪里来的经验。更让人窝火的是好不容易看到一个“毕业生欢迎”的机会，点进去之后却发现还有一个“男生优先”的补充说明。直接在标题上说不要女生不就可以了，骗我的点击。早晚各打开一次电子邮箱，期待看到能有回复的邮件出现，哪怕点开之后是“抱歉”之类的言语，至少看到邮件的时候总有瞬间的振作。就怕每次邮件列表毫无变化，那么多带着希望的简历出去，总是石沉大海，这比直接看到“抱歉”更打击人的信心。从前在土豆上看《士兵突击》的时候，非常赞叹许三多在垃圾班里埋头修路的傻劲。现在轮到自己了，才知道这种类似做无用功的事情有多消磨人。后来再看到《蜗居》的时候为了海藻的选择在网上和人论战，因为只有我们这一代才能深深理解在这种繁华都市里却走投无路的感觉。我注定不可能成为许三多，我也不想做郭海藻。我投出去的简历越来越少，甚至难得的面试通知也让人难以兴奋起来。但我还是在投，就当给人添乱吧。都说希望这东西是人赖以生存的根基所在，可是希望之后的绝望却仿佛可以直接把人杀死。相比之下，那些在路上的奔波和进出各种写字楼的经历都不算什么。我的希望维系在互联网上，我的绝望也维系在这张网上。可以说这一年的大半时间，黑色是记忆中最深刻的颜色，就像章鱼的墨汁一般浸透在每个日子里。

黑色是互联网留给我的主要色调，白色则是每天为数不多的那点轻松时刻。晚上在起点的晋江上YY自己心里的那点憧憬和浪漫，看人家写的故事，看自己故事下人家的回应。然后去论坛里和各路妖魔鬼怪嬉笑怒骂。就那么一会，是可以忘记没改完的简历，没刷新的邮件列表，没安排好的面试通知。没有彩色，因为就算快乐一会，也知道这些都是YY，什么穿越宫斗、生离死别，都压根与我们的实际生活无关，连白日梦都说不上。唯一有点实际意义的是可以仔细算算今天增加了几张读者给的月票，够不够明天一顿早餐。我们的幻想都被挤压的没有彩色了，因为只敢幻想白色，省得彩色的东西在黑色面前那么耀眼。

关上YY网站，同时打开招聘网站、视频网站和Office文档，视频网站里的电影和电视剧让我游离在真实和虚幻之间，招聘网站上冷冰冰的要求让人清醒一点，然后在Word文档和PPT上把自己伪装成无所不能又无所求的新时代雷锋超人。这就是那个灰色时刻了。让你对窗外的灯火和喧嚣保持一点向往，同时又提醒你要融进去有多难。屏幕边上的QQ群不停闪动，懒得打开。人人网



类似起点这样的网站是很多毕业生面对残酷社会之余找寻白日梦的地方



视频网站是伴随很多人渡过无聊夜晚的最忠实伙伴，他们的喜怒哀乐都寄托于此，当然从前还有BT下载可以看……



淘宝网这样的电子商务网站给了很多人自己谋生的希望，当然也不能把希望都寄托在这上面

上的班级页面也懒得打开，省的郁闷，连开心网上偷菜都没那么大动力了，偷那么多能吃一口么？倒是我们偷的不亦乐乎让程柄浩成为今年最风光的人物。我们给他带去了那么多，他不过用一堆字节和代码给了我们一个没用的蛋糕而已。那些所谓的财富不能让我们明早多买一个煎饼和豆浆，只能用来和别人攀比一下。要是上班了也许这种攀比还可以寄托一下。可是连生计都无着的时候，谁比谁多几辆车，多几个奴隶，多几筐菜几种动物，有什么意义呢？一样都是YY，但我不喜欢这些东西和财富有关。



《士兵突击》给了我们希望和奋斗的勇气

在合租同学的怂恿下，下半年在淘宝上开了个小店，每周去动物园和大红门淘货两次，只要小包、鞋子、帽子和丝巾，衣裙这种竞争已经太激烈了，也没那么多启动资金。回来之后很认真的互相做模特，把它拍下来放到自己的小店里。这比偷菜有意义的多，接到第一个订单的时候仿佛看到了天使的召唤，激动的眼冒金星。仔细把货物严严实实包装好交给快递，然后等着她给我一个评价。拿到自己赚的第一笔160元，又立刻到隔壁链接的小店买了个护腰给妈妈。然后在视频网站的陪伴下等待自己的下一笔订单。我不知道这该算什么颜色。这里有点希望吧，毕竟有让自己欣喜片刻的收获，但又不能完全寄托自己的人生。简历还是在投，回复和订单也同样在等，那些让人或喜或忧的评价和解释，让我在等待和看视频的过程中不那么无聊。



《蜗居》却告诉我们一个更残酷的真实


场面令人窒息的毕业生招聘会，这是迈向社会的第一道门槛

三种颜色基本贯穿了这一年的每个日子，区别不过是每天的配比不同而已。黑色慢慢少一点，灰色却越来越多，白色则穿插其间点缀着慢慢扩大。感谢互联网，让我可以时刻托生在其上，时刻忘记又惦记着自己在挣扎，至于是在下沉还是在浮起来则需要让时间来判断。

3. 丢域名、贾君鹏和偷菜

姚不得

一个人灰溜溜的从域名服务商的办公楼里走出来，不拐弯，直接走到旁边银行的ATM，取出1200块，转手直接汇到一个陌生的账户上，然后等着电话的来临，这是这一年我最沮丧的时刻，因为互联网。

这一切都是因为一个域名。我听说过类似的事情，却从来没想过它会落到我的头上。自己经营的域名好端端的竟然被人给拿走了。虽然听说过，但这一切真的发生的时候，还是觉得匪夷所思。怎么会呢？我问域名服务商的服务人员，他很有礼貌的回答：我们一切都是按程序走的。如果你有疑议，可以填这个表，这边有电话你可以报警。显然他们不是第一次处理这样的事情，可这事情为什么一次又一次的发生呢？

我和几个朋友弄了一个Cosplay主题的网站，主要是关于上海Cosplay爱好者喜欢的一些东西。比如演出信息啊、活动交流啊、衣服道具的制作啊，诸如此类。网站人气并不高，也不希望有多高。毕竟这不是商业网站，大家都是凭着一点热情来做事情，人气太高了肯定忙不过来，更别说随之而来的赐馆和争吵了。Cosplay是个小圈子，可恩怨一点都不少。大家就是图个乐，开心就好。

5月的一个周末下午，我关了页面开始上魔兽台服找个队伍打竞技场，刚打了3场忽然接到朋友的电话，问我是不是中病毒了，网站的链接怎么变了。我当时没明白怎么回事，朋友在电话里直接说，你上咱们网站看一下就明白了。我退队打开页面，顿时傻眼，怎么链接到一个净是乱码的页面了？我立刻打电话给域名服务商，得到的回答是"昨天有人已经办理了这个域名的交易，然后就收到要求重新设置域名解析，预定一周后这个域名会暂时停用，目前是临时链接，请问你有什么问题么？"

我明白了，我遇到了NGA网站曾经遭遇过的事情，NGA网站域名离奇丢失的事情曾经轰动一时，最后事情虽然解决了，但原来的域名也基本报废了。我看过Ediart（NGA网站域名注册所有人）发布的事情经过，我还在下面回帖支招。可这事情落到我头上的时候，脑子里却一片空白，什么也想不起来了。

我倒不是给气傻了，而是我就没想通，为什么会是我们网站。我们网站又不是类似NGA这种有商业价值的网站，拿走我们的域名能给人家带来什么收益呢？还是……有人故意给我们添一些麻烦么？我们询问域名服务商，得到一堆毫无



开心网，这个让很多人消磨时间的地方其实也消磨了很多人的意志



NGA艾泽拉斯国家地理网站，曾经经历过离奇的域名丢失事件。更糟糕的是类似的遭遇也落到了其他网站的头上，而且毫无理由

用处的回答。是的，他们没有错，一切都是按照程序来执行的。他们核对了身份证号，核对了签名。但我不知道这种核对有什么保证。那么多网站的注册都需要身份证号，谁知道哪个环节泄露出去的。签名笔迹明明像是左手和右手分别写出来的，他们也能通过验证，难道只是为了核对名字是不是对得上么？争吵一番之后，所有的责任都在我，我像一条狗一般的离开了。

我打电话尝试报警，警方却说这件事很难追查，因为首先需要定域名的价值，不够多少标准就不能立案。见鬼，我说这网站价值一千万，你会给我搞个大案要案专案组么？现在连域名都不是我的了，域名服务商甚至不肯给我提供以往的费用记录。

一周后我接到个电话，说有人问这个域名我们还要不要，价钱不高，1200元，只有一次机会，不要就等着域名作废吧。我没时间愤怒，一口答应，然后记下了账号。立刻报警问能否按照敲诈立案，问题是我先要证明这个域名原来属于我。于是我又去找域名服务商，可是他们甚至不肯给我开一个证明。后来警察告诉我如果他们提供了证明，那么在这起案件中他们也将有连带责任，按照法律我是可以起诉要求赔偿的，所以他们一定不会给我开这个证明。如果域名丢失，那么无论你原来是怎样的老用户，你都立刻与这个域名没关系了。这是域名服务商的通行做法。它们不会关心你的利益受到多大损害，只会在意自己的利益会不会受到损害甚至一点威胁。

几番扯皮，我选择了付款，开头那一幕就那么发生了。这是我一年中最郁闷的互联网记忆。值得庆幸的是域名真的转移回来了。我没有更换域名服务商，因为所有的服务商都是按照同样的流程服务的。发生在这里的事情，在那里也一样可能发生。还不如继续原来的服务可以减少点损失。我只是在服务备注上加上了一条：除非有人拿着我的死亡证明来说我自己已经绝不可能来亲自办理手续了，否则转移域名一定要我本人来亲自办理，不会委托任何人。

当然丢域名只是这一年中的一个不幸片段，多数时间我的互联网2009是快乐的。房子咱买不起，但可以看看。女朋友咱还没找到，但可以转转。每天在互联网上寻找一些自己喜欢的东西，是我这样无钱无貌无背景的三无青年最大的乐趣了。可以说这一年里我最大的快乐，就是成功的在开心网上获得了旁人难以企及的成就。经过激烈拼杀，我有5个身价上万任我虐待的奴隶，有5辆布加迪威龙每天停在不同人的车位里，最重要的是我的好菜旁人基本偷不到，别人的菜只要不用外挂我都能顺手拿一把。至于各种小动物就不用说了，堪称猪羊满圈。现在我又在大亨游戏里买卖军火、奢侈品、房地产，已经进入亿万富翁的行列了。旁人也许觉得我为此付出这么多精力很不值得，不过我觉得这事情就是自己高兴。虽然现实中我最多买得起一个卫生间的面积，但是这种在财富游戏里挥斥方遒的感觉让我觉得自己距离王石并不远。

有一个事情我不能不提，就是2009年风靡整个互联网的“贾君鹏回家吃饭事件”，我是第一个在百度贴吧里用“贾君鹏的爸爸”回帖的人，然后各种角色扮演层出不穷，各种台词也精彩纷呈，在我和一众爱好者的努力下，这件事情成为今年最大的互联网行为艺术。我个人在其中的作用其实并不算大，但是有幸经历并见证这样一个奇迹的诞生，还是很让我开心的。也许这没什么意义，但是那几天的快乐对我来说很重要。我已经活得很郁闷了，跟着大家闹一下有什么错么？至于后来的那些评论和分析，都是胡柴。哪里有那么多意义，就是大家一起图个开心。拿互联网的行为来分析意义，本身就是没多大意义的行为。

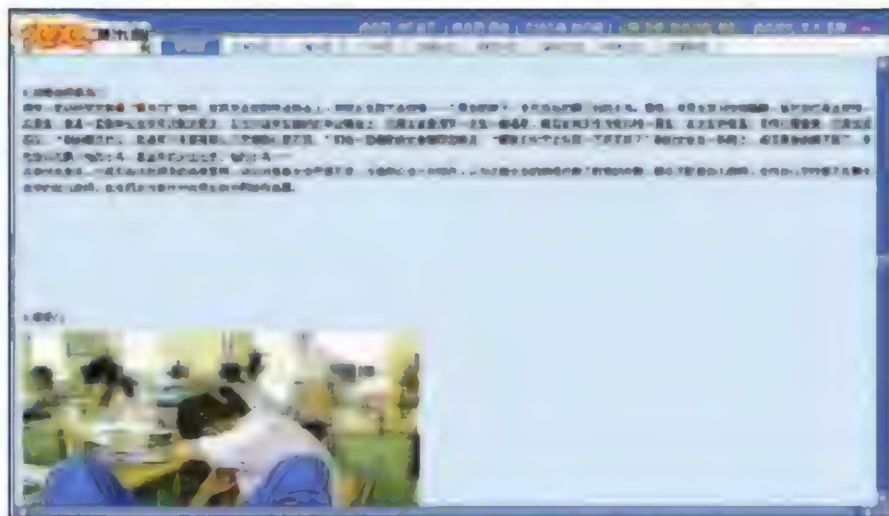
4. 无所记忆

生铁

2009年，还是2008年，我不记得了。有一天夜里，杂志排完版，我从单位里出来，已经是半夜2点多了。回家途中，我打开收音机，在一个我所不知道的电台里，收听到一段上个世纪80年代初的电影录音剪辑的节目。在宁静、甚至时空都有些凝固的黑夜里，听到近30年前的电影录音，那种感觉，让一个刚刚做完一天工作的人感到安详。

在这一年里，谈到我最难忘的上网享受，就是在一个无事的夜里，在视频网站Y网上，看一个上个世纪70年代末、80年代初的电影，自己静静地呆会儿。什么《花园街五号》《神秘的大佛》《牧马人》……总之，能反映那个时代气象的当代片，或者是以那个时代的手法拍摄的武侠片、侦探片，我都喜欢看。根本不需要费心分辨什么720P、1080i的版本，不需要——就这样坐在书桌边的孤灯旁，面对着显示屏里的旧电影，有时就在桌边沉沉睡去。

真奇怪，想到十年前人们用“冲浪”来形容网络生活。假如上网真的是一种冲浪的话，那我显然是那个坐在沙滩浅浪边的大号橡皮艇里的、在海水缓慢的摇荡下打起瞌睡的闲人。


2009年的各种门，有心人给他做了全纪录。这些事件娱乐了我们，也给了那些年轻人一个大教训

我喜欢看那时的电影，因为那个时代和我现在的生活是割裂开的，是毫无关系的，但同时它又保留着我对那个时代的浓厚印象。我看这些电影不紧张，不累，还可以分析、想象电影里人们的性格与境遇。寻找那些当时赶时髦的、而时间过后却显得无比陈旧的元素——比如电影的特写会留给一个年轻人的裤子或者墨镜。即使有些细节非常虚假，但也并不使我觉得可笑。

陈丹青谈到"历史记忆"这一话题时说："大致说来，凡越是遥远的、消失的人事，越是安全的、可说的，越是切近的人事，则糊涂一点，能不说，就别说。"我想表达的，也就大概是这个意思。写这篇文章时，我就不愿意把我所提到的网站全名写出来。如果有骂有夸，难免有人认为我是在给我夸的网站做广告。

我前面提到Y网，是我目前唯一习惯上的视频网站。YouTube被封了，其他的几个国内网站，要么是界面我不喜欢、广告方式太惹人讨厌（比如著名的T网），要么就是像以前某门户网站的视频新闻频道那样，看几眼非要你安装它的加速软件，否则让你的视频速度变慢，以至于根本看不成。



"绿坝软件"曾经轰动一时，如今更多的是作为一个笑柄出现

我觉得但凡一个老网民，上网首先追求的是一个安全和稳定感。作为一个老网民，上网图的就是一个方便。多余的、自己不信任的软件，绝对不下。比如，我用惯了某X下载软件，K软件就决不用。假如我在网上找到一些我需要的资源，而它只支持K下载，那我宁可不下了。看视频也是，你要我加载你的垃圾插件，动不动还弹出广告，那我宁可不看视频了。

何况尽管错不在我，但随便在网上看免费视频本来也不是什么值得炫耀的行为。

2009年，对于我这个对各类新闻已经很麻木的老网民来说，"绿坝"事件还是让我有一些不快。我感到不快的理由与"该软件是否限制了青少年的成长和自由"无关，而是为证明这个软件血统之优良而所装饰的那些花边——所谓的招标、竞标以及4000多万的开发资金。

至于保护青少年，那是另一个问题了。任何人都不是在真空里成长的。他的家庭、他的朋友、他的学校，这些环境对青少年造成的影响，用各种自上而下的各种"坝"来堵，简直是一个笑话了。还有T教授、Y教授等那一票骗钱的无赖，随随便便就敢称自己为教授（教授是一种大学职称）。这就好像我明天封我自己为准将，名片上也印上准将记者的头衔，这是不是真的可笑呢？

可笑并不可怕，可怕的是，人们渐渐对某种可笑的存在已经感到麻木，并渐渐见怪不怪，接受了它。

互联网给了绿坝重重一击——如果没有互联网，民间对这种事情的反应无法汇集成如此强烈的声音。

互联网给了个别贪官重重一击。

互联网自己虽然制造了越来越多的荒诞，但同时它也越来越多地赋予了人们质疑荒诞的机会。

互联网给了很多人不舒服的感受。很多人，对门户网站长年以来低俗化的倾向视而不见（假如一个社会承认自己对这个社会的未来——青少年有保护的责任，它就该对这些网站进行有效的管理），但是，现在他们很希望国家能把互联网管起来，因为互联网不仅是客厅里的某种时髦摆设，必要时，它也可以成为一件利器。

至于那些"门"，我毫不在意。如果有人下载好了，我也乐意一看，但我自己真懒得去下载。没人会真的记住那些"门"里的主角，但这些主角们自会从"门"中受到教育。

被生活本身教育，这是一种良性的教育。

5. 再见，所谓的真实

冰河

作为一个媒体中人，或者说是"新闻工作者"，我时常会有一些不切实际的梦想，希望自己的工作能真的在某些时候改变一个人的命运。事实上很多时候我也感觉已经达到了这个目的。在我们的策划和组织下，周老虎被打倒了，邓玉娇被缓刑了，王石道歉了，70码被宣判了，躲猫猫被揭露了，钓鱼执法的被免职了。当然这并不完全是某个人努力的成果，而是大家共同努力的结果。不过"记者是无冕之王"，这个说法的确是有道理的，某些时候我自己的确是会产生幻觉，以为借助互联网的影响力自己的确能做到许多原来无法做到的事情。"真相就是一切"，很多时候在采访遇到困难的时候我就这样鼓励自己。

某一天，事实终于给了我当头一棒，原来这些所谓的力量，其实都是浮云啊。

事情要从最近一个著名的案件说起。上海某大学的女研究生因为种种复杂的原因自缢身亡，"她的路为什么越走越窄"，这是在媒体上对此事件报道的标题，一个看上去很有深度和思考价值的标题。

这的确是一个悲剧，但作为一个从事同样工作的人，我更关注的是这个报道标题后面隐藏的那些事实。什么原因让一个一直自强不息的女研究生走上了绝路，这是我最关心的。坦白说那篇报道并不能让我完全满意，主要是从新闻报道

的角度来说，对于当事双方的报道有些失衡，过分采用了女研究生家属一方的说法，而对当事的大学一方没有给予更多解释的篇幅。当然如果其中有苦衷我们也都能理解，毕竟遇到这种事情，如今的组织机构一方首要的反应是不要乱说话，尽量低调处理，说得越多可能越被动，这种事情我们不是第一次面对，有什么反应都在预料之中。可是在报道中并没有体现出这种苦衷，大学方面是真的不肯说话，还是没机会说话？更重要的是，文章中有太多“据传”“据说”“某家属声称”这样的字眼，这些说法出现在专业的媒体上真是让人意外，难道“据传”可以被拿来作为报道的证据了么？其结果是在这样的文字组织下，“她的路为什么越走越窄”并没有引来应有的思考和回应。更多的愤怒被引向了社会的不公、官僚的冷漠、潜规则和腐败等等常见的发泄对象。这些原因固然可能存在，并值得谴责，但在事实尚未表达清楚，证据链并没有强大到把责任归咎到哪一方的时候，这种抨击显得软弱而牵强。更何况在天涯社区上，一些相关的帖子披露了完全不同的说法。女研究生的死可能更多的原因来自于家庭给他的压力。虽然这也并不是定论，但这些争议和声音在绝大部分的媒体报道中并未得到明确体现，这是个专业上的问题。

于是我把自己的质疑公布了出来，没有什么是不能质疑的，这本身就是媒体的权力之一，更何况如今的媒体本身就是这种精神的倡导者，它当然也有责任面对这种质疑。但是我没想到的是，我的质疑遭到了其他人毫无根据的抨击。“如此明显的事实还用质疑么？你脑袋里有水！”“你的质疑出自什么动机？是不是大学那边的托啊？”“这时侯你不站在弱势群体一边说话，你丫是个什么记者？”

诸如此类的回应，让我忽然想起了从前经历的“卖身救母”事件。当事件走到不可收拾的地步时，所有关注的媒体都失声了，那些引起争议的原因，以及事实真相不再重要，小心别惹麻烦上身第一。

这一次的遭遇忽然让我意识到，其实绝大多数的互联网公众，对于什么是事实真相，以及那些引发事实的原因，并不是特别在意，他们在意的是“真相”有没有按照他们的想象发展，如果这个“真相”有可能偏离他们的想象轨道，那么就要尽力让它回来。“有真相要看到真相，没有真相制造真相也要看到它”，这就是如今的新闻报道在互联网上传播收到的反应。不要低估民众的智慧，也不要高估民众的趣味，这句话说得真对。

不得不说，造成这一局面的原因，很大一部分要归咎于媒体中人滥用了互联网的传播力，“据传”“据说”的报道内容迅速出现在互联网上，以及随后出现的前后矛盾的报道，让公众对媒体和互联网的公信力都失去了信心。就好像天天说“狼来了”的那个孩子，最后再也无法得到他人的信任。另一方面，我们这些网民太迷信于自己汹涌的口号和呐喊，以为在群情汹涌之下，没有什么打不倒的纸老虎。岂不知有很多人等着利用我们这种无知的激情，那么多网络推手的若隐若现就是明证。在这些有意识和无意识的操纵下，有什么真相是不能被制造出来的呢？就像我们曾经面对的“躲猫猫”事件，若不是最后的峰回路转，单单凭借网民调查团，面对被制造出的真相毫无任何办法。唯一不会失败的，就是那些在我们群情激奋下流量迅速增长的网站。



一个女研究生的轻生，引发各方面对学校和教育体制的抨击



但是天涯社区上的讨论却显示出一个不一样的真实，我们该相信谁？

不要迷信自己的力量，也不要迷信公众的力量，这是2009年末互联网带给我的最大启示。我们处在一个迷乱的年代，过于追求真相和答案，反而成为阻碍真相出现的最大障碍。我无法要求他人像一个新闻工作者这样反思和冷静，但我可以先要求我自己做到。不盲从，不喧嚣，允许质疑，以理服人这应该是所有人面对互联网舆论时能想到的一个原则，先从我做起吧。

如果换个说法，“不要那么容易被人当枪使”，是不是更容易被人接受一些？

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

黑客钓鱼，谁愿上钩？
——揭秘网络钓鱼攻击

■贵州 冰河洗剑

网银被窃，网游账号丢失，游戏装备被盗，E—mail和IM账户密码被改……网络钓鱼日益猖獗，各种网络钓鱼攻击事件频频出现，太多的网络用户成了被钓的鱼，即使如何的不情愿，也摆脱不了上钩的命运。

骇客是如何进行网络钓鱼的？该如何识别防范网络钓鱼攻击？——业内专业人士为你从另一个角度全盘揭秘网络钓鱼攻击。

一、网络垂钓者何其多

2009年10月，著名的微软、谷歌、雅虎和美国在线等公司旗下的电子邮箱，纷纷遭遇黑客“网络钓鱼”攻击，至少3万邮箱账户信息失窃。首先，在10月1日，微软旗下Hotmail电子邮箱的近1万个账户信息，被黑客公布曝光在一家计算机专业网站上。随后几天，网上又出现一份包含2万个电子邮箱账户地址及密码的清单，这些邮箱的服务商包括微软、谷歌、雅虎和美国在线。

此次集中爆发式的网络钓鱼攻击事件，再次给各大公司、媒体和众多的网络用户敲响了网络安全的警钟——网络钓鱼攻击不仅没有消失，反而日益猖獗愈演愈烈。网络钓鱼攻击再次成为媒体关注的热点。

1.Phishing——发生在网络中的欺骗

数万个邮箱账户信息是如何被黑客攻击盗取的呢？——黑客是通过各种假冒的微软、谷歌和雅虎等邮箱网站或虚假邮件，骗取用户的邮箱账号和密码，犯罪分子采用的欺骗可谓极为“高明”。在网络安全业内，常常将这种欺骗性的攻击手段称为网络钓鱼（Phishing）。



“网络钓鱼”英文源为“Phishing”（与钓鱼的英语fishing发音相近），是“Fishing”和“Phone”的综合体。由于黑客始祖起初是以电话作案，所以用“Ph”来取代“F”，创造了“Phishing”（图1）。



网络钓鱼其实是网络诱骗手法的一种，“网络钓鱼”攻击利用欺骗性的电子邮件和伪造的Web站点来进行诈骗活动，受骗者往往会泄露自己的财务数据，如信用卡号、账户用户名、口令和身份证号等内容。诈骗者通常会将自己伪装成知名银行、在线零售商和信用卡公司等可信的品牌，在所有接触诈骗信息的用户中，有高达5%的人都会对这些骗局作出响应。

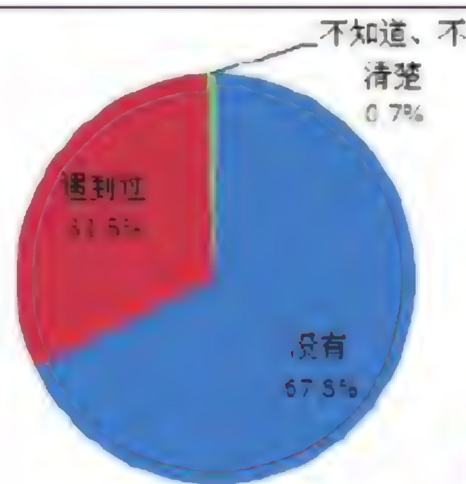
最典型的网络钓鱼攻击，是将收信人引诱到一个通过精心设计与目标组织的网站非常相似的钓鱼网站上，并获取收信人在此网站上输入的个人敏感信息，通常这个攻击过程不会让受害者警觉。

2.31.5%被骗比例，网络钓鱼日益猖獗

网络钓鱼近几年来成为一种日益猖獗的网络安全威胁。越来越多的数据显示，网络钓鱼诈骗攻击的形势极为严峻。

据CNNIC中国互联网络信息中心发布的《第二十四次中国互联网络发展状况统计报告》显示（图2），截止2009年6月30日，中国的网民总数已突破3.38亿人，其中，1.1亿的网民在半年内曾遭遇账户或密码被盗的情况，占总体网民的31.5%（下页图3）。报告还显示，中国网民的网络交易信任水平偏低，仅有29.2%的网民认为网上交易是安全的。网络安全问题已经严重制约了电子商务、网络支付等行业的发展。

2009年10月26日，在北京中国互联网络信息中心（CNNIC）召开的



CNNIC调查网民半年内曾遭遇账户或密码被盗结果

中国反钓鱼网站联盟年会，由中国反钓鱼网站联盟公布的数据信息显示，截止2009年10月22日，经联盟认定并处理的国内钓鱼网站域名已累计达8342个。腾讯、淘宝网、工商银行位列网络钓鱼对象的前三位，针对这三大网站的网络钓鱼占举报总量的80%以上。

另外，根据金山毒霸云安全中心的监测数据显示，仅金山网盾平均每天拦截到钓鱼网站数量就接近4万，而受影响用户保守估算日均在两万人次左右。金山毒霸反病毒专家的数据统计表明，目前有40%~45%的中国网民在使用浏览器、即时通讯、游戏等软件时都曾接触过欺诈信息。

网络钓鱼攻击事件发生的比例极高，而与此相对应的是，国内网络用户的安全意识和自我维权意识非常低。根据2009年10月26日的中国反钓鱼网站联盟年会表明——“据最新统计数据显示，被处理的钓鱼网站无一例投诉。”

国内网银钓鱼式攻击事件回顾

网上银行一直是网络钓鱼攻击的重点目标，钓鱼者通过虚假邮件或假冒网银站点，骗取用户的账户及密码，盗取用户账上的现金，导致用户遭受巨额的经济损失。针对网银的钓鱼式攻击最早出现在国外，此后国内各大网银站点也不断出现类似的攻击事件。

2003年12月，汇丰、中银香港均发现有假网站冒充。香港金融管理局称，这是自2003年6月以来，第6宗涉及香港银行的假冒网上银行案。

2004年3月，花旗银行在短短二个月之中至少发现14个伪造网站，有时几乎每隔一天就发现一个伪造网站。不法之徒伪造该银行的网站，然后假冒银行的名义发出电邮给客户，要求客户输入账号和密码。

2004年12月7日，假冒的中国银行网站出现在互联网上，诱骗银行卡持有人的账户和密码，被揭发后该网站被关闭。

2004年12月15日，假冒中国工商银行的网站暴露了出来，假工行网站www.1cbc.com.cn与真工行网站www.icbc.com.cn，只有“1”和“i”之差，致使大量工行用户上当中招（图4）。

2005年4月，网络又出现一家网上假工行。该假工行网页以"注册网上银行中大奖"为诱饵，让网民输入工行账号与网络银行密码，从而获取网友个人信息。假冒网站（www.cnicbc.com.cn）比工商银行的正常地址（www.icbc.com.cn）多了cn两个字母。

2006年，公安部破获的盗窃网上银行支付账号案件超过3600起。

2007年4月，建行网银再现安全漏洞，浙江市民11万元不翼而飞……

2008年1月，武汉洪山区法院对5名网银犯罪嫌疑人进行了判决，其中武汉男子蔡德华被判10年。该5名罪犯互相勾结，制作工商银行的虚假网站，编写木马程序病毒，盗窃多位工行储户的存款16万余元。

2008年7月，假冒的工行网站出现，其域名是www.iclc.com.cnl在假冒网页中随意输入一组数字，点击同意，网页显示登录成功，然后会跳转至真正的工行网站，非常具有欺骗性。



4

二、鱼饵是如何制作的——揭秘钓鱼网站的伪装术

要吸引鱼儿上钩，诱人的鱼饵是必不可少的，钓鱼者是如何让钓鱼网站以假乱真的？下面我们来看看钓鱼者是如何制作出钓鱼网站的？

网络钓鱼的技术有许多种，比如木马攻击、邮件攻击、跨站脚本、网站克隆。会话劫持等。在各种网络钓鱼攻击安全事件中，最常见到的是克隆网站进行钓鱼欺骗这种攻击手段。

网络钓鱼的目的就是诈骗上网者访问假网站，从而泄露自己的账户密码等信息。当一些大意的用户被钓，连接上假网站时，如果网站的内容与真实的网站不尽相同，用户是会产生怀疑的。因此钓鱼攻击者往往会将网站制作得与真实的目标网站非常相似，而且制作的过程非常简单，往往通过网站克隆的技术使得虚假网站与真实网站真假难辨。

1.真假难辨，网站克隆

当用户登录上虚假网站后，如果网页内容与真实的网站不一样的话，钓鱼者的阴谋必然会被识破。因此，网络钓鱼常采用网站克隆的方法。

在克隆的钓鱼网站上，无论是网站的Logo、图表、新闻内容和链接等都是将连接到真实的网站上，但是在输入帐号的位置就暗藏陷阱了。当用户输入正确的账号和密码时，网站就会弹出提示窗口，显示用户密码错误，要求再输入一次或重新登录。再次输入正确的密码后，才能登录到真正的网站上，但是用户名和密码已经在第一次提示错误时，被网站程序记录发送到钓鱼者手中了。例如，在曾经出现过的工行钓鱼网站上，其登录出错页面与真实网站一模一样（图5）。用户以为自己不小心输入错误，于是重新点击“登录”，链接到真实的网银网站上，此次正常登录了，但网银密码早已在第一次出错时就被盗取。



5

2.不小心就上当，域名欺骗

钓鱼网站的内容与真实网站一样

了，但网址如果不同的话，一定会被用户所察觉，因此钓鱼者会对网站的域名地址伪装欺骗，采用和真实网址非常相似的域名。

例如在上面提到的一例网银钓鱼攻击安全事件中，假工行网站“www.1cbc.com.cn”与真工行网站“www.icbc.com.cn”相比，只有数字“1”和字母“i”的不同，不细心看根本不易发现。还有一个假冒的工行网站“www.icbc.com”，则只比工商银行的正常地址少了“cn”两个字母（图6）。



在其他的网上银行中，类似的例子也不少见，例如虚假中国农行的网上银行网址“www.95569.cn”与真实的农行网上银行网址“www.95599.cn”，也只有一字之差。

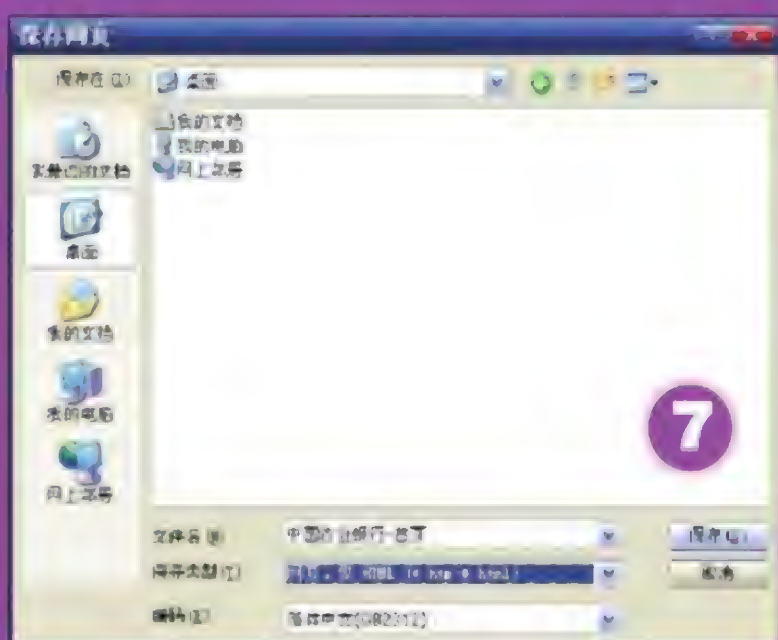
总之，域名欺骗是很难识别出来的，用户一不小心，就容易上当受骗。同时，现在网上域名管理也不是很严格，普通用户也可以申请注册域名，使得网站域名欺骗屡禁不止，给网银安全带来严重的危害。

黑客自述：我是这样制作农行钓鱼网站的

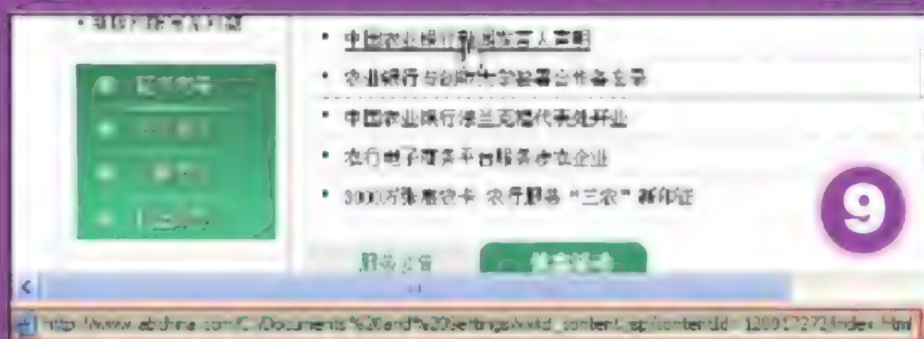
为了让读者朋友们更直观的了解到黑客是如何利用网络钓鱼进行攻击的，我们特别邀请到了不愿透露姓名的某“业内专业人士”进行专业分析，自述其网络钓鱼攻击过程。下面是根据其自述内容，以中国农业银行网络银行站点为例，呈现黑客是如何制作出克隆钓鱼网站的。

“一般来说，钓鱼式攻击是通过伪造一个用户信任的网站，通过网页木马或表单提交记录用户在假网站操作，包括输入的帐号和密码等，从而达到攻击用户的目的。在这里我要假冒的假设为农行网络银行主页，这是因为农行的域名比较容易伪造，而且网址也比较长，不容易分辨真假。”该黑客这样解释选择农行的原因。

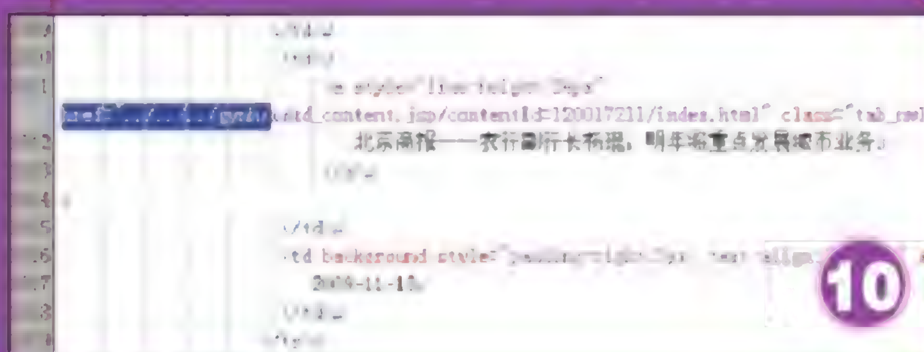
打开正常登陆的农行网站网页，可以看到链接变为：“http://www.abchina.com/cn/hq/abc/index/index.jsp/lang=cn/index.html”。现在要将这个网页保存下来，并在此基础上制作成钓鱼网页。点击浏览器菜单“文件”→“另存为”，在保存对话框中选择“保存类型”为“网页，仅HTML”（图7）。保存了网页文件后，再双击打开检测保存的网页是否显示与原来的网页一样。



可以看到保存的网页与真实的农行网页完全一模一样（图8），唯一有所不同的是，在页面中有不少新闻链接无法打开，如果将鼠标移动在此链接上将会看到类似“http://www.abchina.com/C:/gynh/xxkd_content.jsp/contentId=120017210/index.html”之类的链接（图9）。



这是由于在农行网页首页的源文件中采用了相对路径指向新闻链接地址，因此在保存到本地后出现了路径问题无法正常打开相应新闻页面。



解决的方法很简单，用记事本打开刚才保存的网页，可以看到类似“href="../../../gynh/xxkd_content.jsp”之类的网址，这就是新闻链接的相对路径地址了。使用记事本的替换功能，将所有的“href="../../../gynh/”替换为“href="http://www.abchina.com/cn/hq/abc/”（图10），对应新闻的链接地址就从相对路径转换成了绝对路径。

再用同样的方法，将其它相对路径替换成绝对路径，例如“href="../../”替换为“href="http://www.abchina.com/cn/hq/abc/index”等。

修改完成后保存文件，用IE打开网页，可以看到已经与真实的农行网页是一模一样的了（下页图11）。而且点击假网页中的任何链接，都可以链接到真实的农行网站上。

最后，再去申请一个网站域名，申请的网站域名要与真实网站相似，例如针对农行网银站点的钓鱼网站，其域名可以申请为www.abchina.com.cn，或者www.abch1na.com之类的（下页图12），非常具有迷惑性。然后将克隆网站网页作为该域名的首页，相信很

多网银用户很难分辨真假钓鱼网站。

用同样的方法，可以制作任意可保存网站的克隆站点，例如工行网银、淘宝、支付宝等。在制作过程中，关键在于将相对路径转换成绝对路径。





三、“网络钓鱼”下的什么“钩”

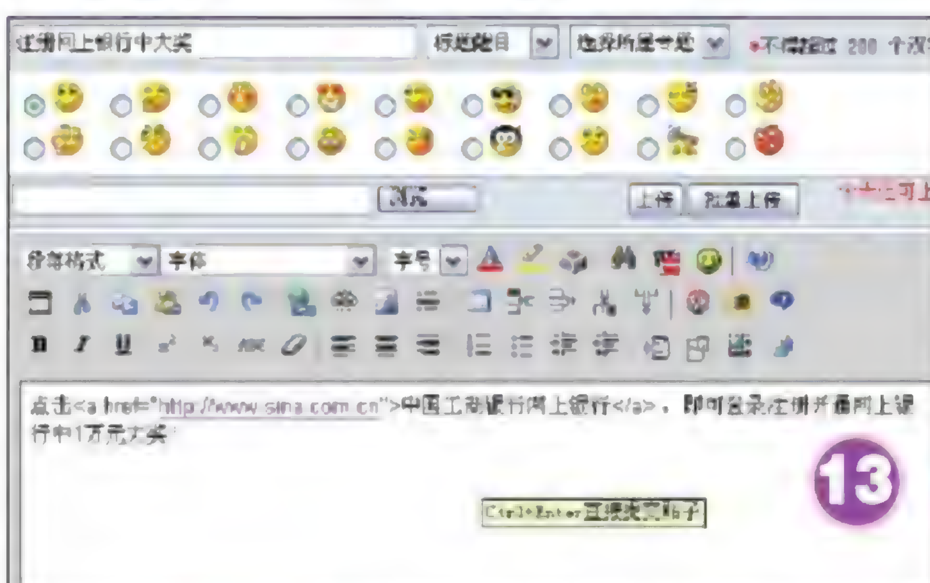
有了诱人的鱼饵，鱼儿不一定会看到，因此钓鱼者会四处撒饵下钩，诱骗网络用户来访问钓鱼网站。网络钓鱼者究竟究竟是如何欺骗网络用户访问钓鱼网站的呢？

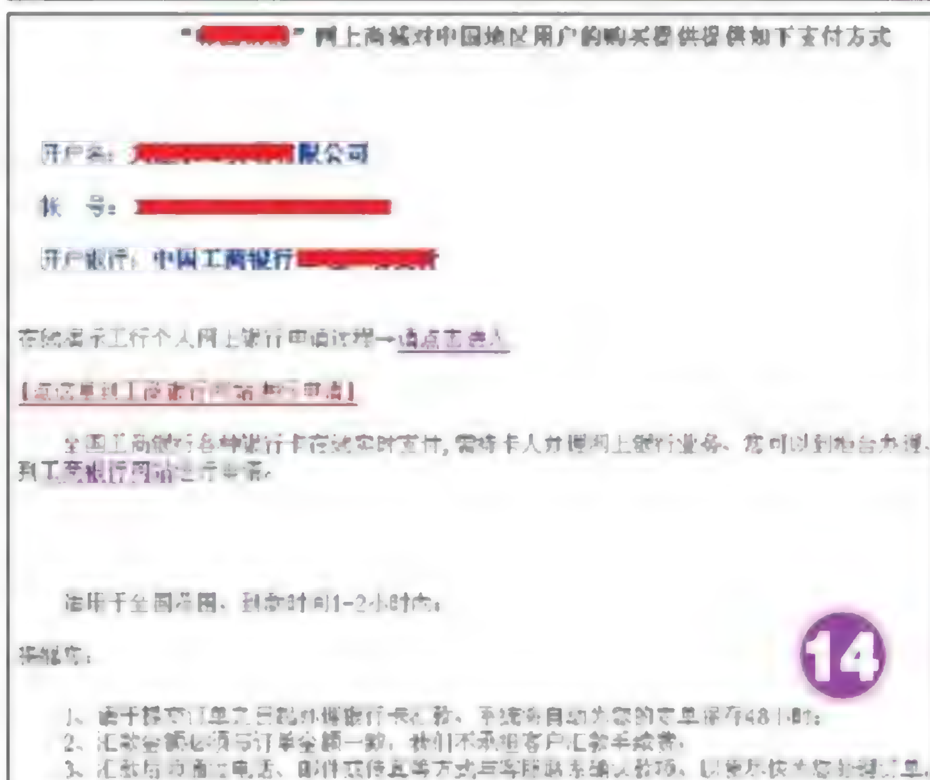
1.大奖诱惑与URL地址欺骗

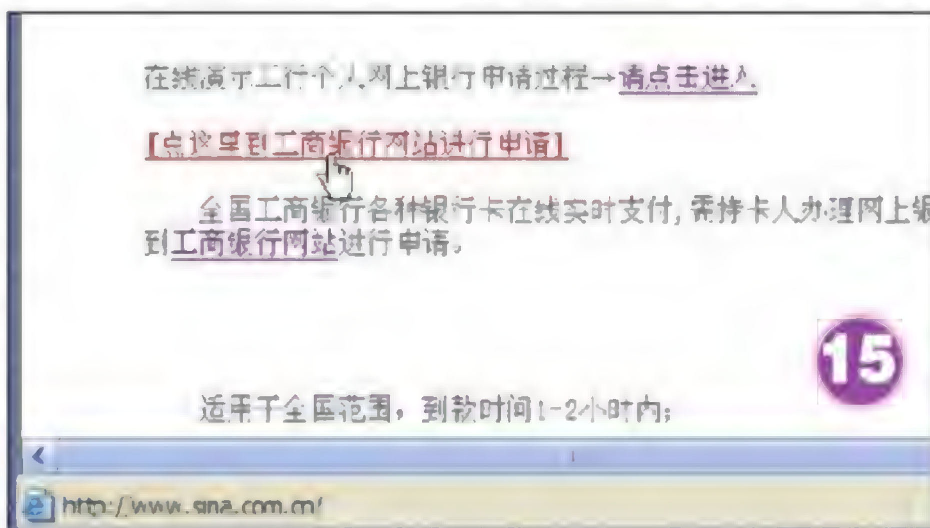
钓鱼者通过一定的技术手段，构造虚假的URL地址，当用户访问伪造的网站时，却以为自己正在访问的是正确的网站，从而造成各种密码和信息的泄漏。在使用该方法时，钓鱼者往往是通过邮件或在各种论坛网页中发布伪造的链接地址，诱骗用户访问虚假网站的。

伪造虚假URL的方法，大部分是利用IE编码或IE漏洞进行的，访方法使得用户点击的链接与真实的地址不符，从而登录上错误的伪造网站。

这里，我们来看一个例子，例如钓鱼者在一个论坛中发布这样一张帖子，帖子的主题为“注册网上银行中大奖啦！”。钓鱼者在帖子内容中输入一些欺骗诱惑性的内容，并留下网络银行的链接地址，诱骗用户登录自己伪造的虚假网站。其中最重要的一个环节就是构造虚拟的链接地址，让用户以为自己登录的是正确的网站，一般来说，钓鱼者可将撰写模式切换为HTML，在帖子中加入如下的代码（图13）：







点击中国工商银行网上银行，即可登录注册开通网上银行中1万元大奖！

当帖子发布以后，在网页中显示的是“中国工商银行网上银行”（图14），但是当用户点击该链接时，却连接到了伪造的网站上。如果钓鱼者将新浪的网址换成其他的伪造银行网站，那么用户就很有可能上当受骗。当然这只是一种非常低级的欺骗手法，稍有经验的用户只需将鼠标移动到链接上，就可以在状态栏中看到实际的链接地址（图15），从而识破欺骗。

钓鱼者也有可能直接给出工行的链接地址作伪装，将真实的网上银行URL地址加入代码中，代码如下：

点击http://www.icbc.com.cn/ 即可登录注册开通网上银行中1万元大奖！

经过伪装后，在网页中显示的将是“http://www.icbc.com.cn”链接地址，但是当用户点击链接后才发现连接到的是伪造的站点。

URL欺骗不仅只是进行地址伪装，另外钓鱼者还有可能利用许多最新的IE漏洞，或者使用其他脚本编程技术，使得新开的页面中不显示地址栏，或者完全显示与真正网站页面一模一样的信息。

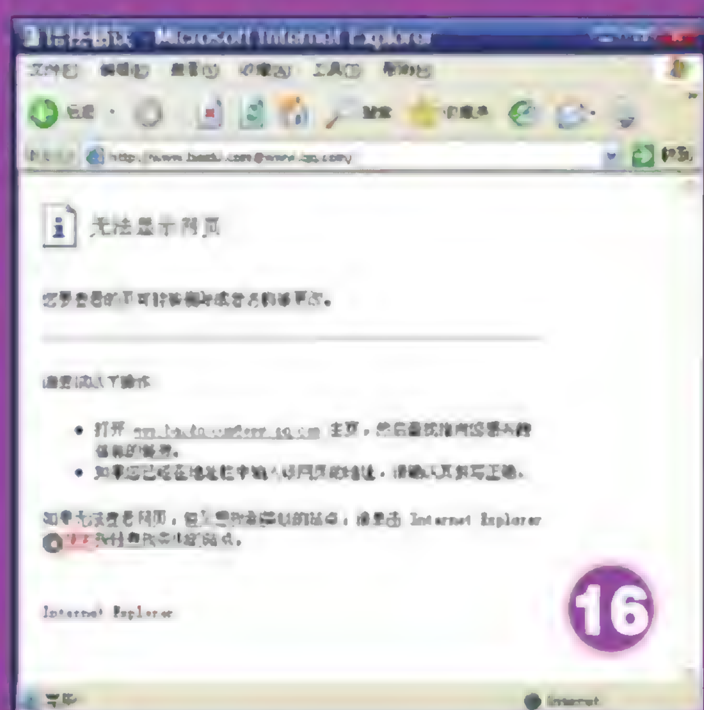
黑客自述：利用IE漏洞的高级URL地址欺骗攻击

“上面所介绍的，只是极为初级的钓鱼手法，可能菜鸟才会用这样的手法吧！真正的黑客在进行网络钓鱼时，还有进行更巧妙的攻击。比如利用IE的语法错误，或者利用IE的一些0Day漏洞等，让用户根本无法查觉到URL地址的变化！”黑客继续说。

1.第三方浏览器的@漏洞

很多用户喜欢使用一些第三方浏览器，如Maxthon、世界之窗、Thooe等。其实这些第三方浏览器，都是建立在

IE内核上的，在IE内核的基础上进行开发的。但是由于在使用IE内核接口进行开发时，由于IE内核本身存在着一些漏洞，因此这些浏览器也继承了IE内核的漏洞。由于许多第三方浏览器使用的还是旧的IE内核，因此一些在IE中被修复了的旧漏洞，却在第三方浏览器中存在着，很可能被钓鱼者所利用进行网络钓鱼攻击。







这里先来看一个老版本IE中所存在着一个“@”漏洞，打开IE浏览器，输入访问如下的网址：

http://www.baidu.com@www.qq.com/

可以看到IE返回了错误的信息（图16），提示无法访问“www.baidu.com@www.qq.com”这个域名，说明“@”符号是被当作了域名中的一个字符。

再打开Maxthon、世界之窗浏览器等，同样访问上面的网址，可以看到返回了正常的QQ腾讯网页页面（图17、18）。不过这个页面的域名链接地址是“@”之后的内容，也就是说，“@”符号被当成了一个分隔符，之前的百度域名字符被忽略了，仅保留了“@”后面的内容。

2.鱼是这样钓的——第三方浏览器与URL欺骗

老版本IE中的@漏洞，常常被用来进行网络钓鱼欺骗。从上面的测试可以看到，现在IE已经补上了这个漏洞，可是各种第三方浏览器中却还存在着这个古老的漏洞，钓鱼者可利用此漏洞进行钓鱼攻击。

例如钓鱼者在进行论坛发帖欺骗攻击时，可发布如下代码内容：

点击http://www.icbc.com.cn/，即可登录注册开通网上银行中1万元大奖！

注意，这里在“@”前加入了空格及一个真的工行链接，以便在状态栏中显示链接时，隐藏“@”符号及后面的假工行链接。

当帖子发布以后，在网页中显示的将是“http://www.icbc.com.cn”链接地址，即使将鼠标移动到连接上在状态栏上看起来依然连接到“http://www.icbc.com.cn”的网站上（图19），但是当用户点击链接后，会连接到在网页中显示的是“中国工商银行网上银行”，但是当用户点击该链接时，却连接到了伪造的网站上。如果钓鱼者将新浪的网址换成钓鱼网站链接地址，那么用户就很有可能上当受骗。

另外，在一些第三方浏览器其他更为严重的跨域欺骗漏洞、XSS跨站脚本漏洞等，由于利用的方法比较复杂，因此这里就不多作讲解了。

点击http://www.icbc.com.cn/，即可登录注册开通网上银行中1万元大奖！
https://mybank.icbc.com.cn/icbc/perbank/regtip.jsp @www.sin

19

2.网页跳转与URL编码转换，让真实网站成钓鱼帮凶

所谓的网页跳转，是指许多网银、网上交易、IM站点等官方真实的网站网页中，使用了一些URL链接地址跳转技术用以推送广告或发布新闻等。例如，这里以中国农行上海分行网站（www.95599.sh.cn）进行分析。

在中国农行上海分行网站的首页左侧，有一个浮动的Flash广告，其对应的链接地址如下（图20）：



http://www.95599.sh.cn/AdvForwardServlet?id=524339&link=http://www.95599.sh.cn/sh95599/CN/177701/177720/177739/178182/178282/182463/2009-11-09/524067.shtml

点击该广告后，会打开对应的广告页面，而广告页面的真实链接地址，就是上述链接中“link=”参数后所指定的链接地址。如果将广告链接地址修改如下：

http://www.95599.sh.cn/AdvForwardServlet?id=524339&link=http://www.baidu.com

访问此链接，虽然表面看起来打开的是上海农行分站网址，但是直接就跳转到了百度页面。如果将其中的百度网址换成钓鱼网站链接地址，那么不知情的用户岂不是就遭受了钓鱼攻击？——这就是所谓的URL跳转漏洞。

利用上海农行分站的URL跳转漏洞进行钓鱼的链接形式为：

http://www.95599.sh.cn/AdvForwardServlet?id=524339&link=钓鱼网站链接地址

只要将后面的链接改成钓鱼网站链接，即可达到欺骗攻击的目的。由于这个链接是以“http://www.95599.sh.cn”开头的，许多用户都会以为访问的是真实的网银网站，因此能够骗到不少人。

除了示例中的中国农行上海分行

网站外，在许多大网站中都存在着类似的URL跳转漏洞，很容易被钓鱼者所利用进行网络钓鱼攻击。

黑客自述：钓鱼网站链接地址的伪装

"直接在跳转URL链接中放入钓鱼网站的地址，当然很显眼，会引起警惕用户的怀疑。不过我们常常会对钓鱼网站网址进行伪装，让普通用户根本看不出任何问题来！"黑客说。

假设木马链接地址是百度"http://www.baidu.com"，钓鱼者会对其进行编码转换，例如可转换为URL编码格式。钓鱼者常用的是一个多功能转换工具，输入链接地址，在"URL格式"中即是转换后的数据。修改上面的利用方式，变为：

http://www.95599.sh.cn/AdvForwardServlet?id=524339&link=%68%74%74%70%3A%2F%2F%77%77%77%2E%62%61%69%64%75%2E%63%6F%6D

这个链接的隐蔽性就非常高了，这个链接确确实实是指向上海农行分行网站的，但打开链接后，却会跳转到百度网页。

另外，钓鱼者还可以利用IP地址转化法，将网页木马链接作得更隐蔽。例如谷歌网址的IP地址为"203.208.37.104"。将IP地址中的每个数字转换为十六进制，例如"203"转为16进制后为"CB"。全部转换后，去掉中间的点号，变为"CBD02568"，再转化为十进制大数IP地址，变为"3419415912"。直接使用此十进制方式链接"http://3419415912"，即可打开谷歌网站。放入钓鱼网址链接中，则为：

http://www.95599.sh.cn/AdvForwardServlet?id=524339&link=http://3419415912

也可以将后面的"http://"转化为URL链接形式，变为"%68%74%74%70%3A%2F%2F"，于是上面的链接又可伪装为：

http://www.95599.sh.cn/AdvForwardServlet?id=524339&link=%68%74%74%70%3A%2F%2F3419415912

这个链接地址迷惑性非常强吧，表面上是打开农行上海分行网站，但实质却是跳转到了谷歌网站。

3.邮件撒饵，愿者上钩

遍撒邮件，是钓鱼者最常用的网络钓鱼手段之一。钓鱼者通过制作伪装网银、邮箱、IM等官方管理系统发送的邮箱，欺骗用户点击邮件中的钓鱼网址链接，从而实现钓鱼攻击。

在制作钓鱼邮件的过程中，要解决两个问题才能实现完美的欺骗，首先是伪装成官方管理系统发送的邮件形式和内容，以及发送者的邮箱地址等；其次要隐藏或伪装邮件中的钓鱼网站链接。隐蔽伪装钓鱼网站链接的方法，通常是上面URL地址欺骗、网页跳转和URL编码等技术的综合运用。而伪装成官方发送的真实邮件，通常采用的方法是对真实的邮件进行导出修改。

4.DNS欺骗，木马与钓鱼联手

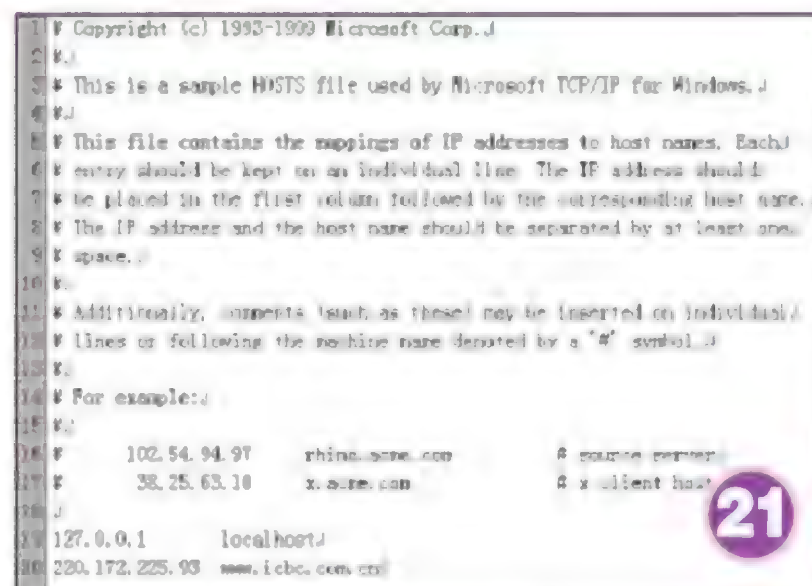
由于防火墙和杀毒软件的原因，普通的盗号木马、网银木马等很难实现攻击的目的，因此许多钓鱼者往往会进行DNS木马欺骗攻击。

我们知道，在访问任意网站前，首先需要进行DNS解析，钓鱼者就是通过使用木马修改系统中的DNS解析文件（C:\WINDOWS\system32\drivers\etc\hosts），从而让用户登陆到假冒的钓鱼站点，遭受钓鱼攻击。

这里假设有一个假工行钓鱼站点的IP地址为"220.172.225.93"。这里我们先来作一个试验：

用记事本打开"C:\WINDOWS\system32\drivers\etc"下的"Hosts"文件，在其中添加一句"220.172.225.93 www.icbc.com.cn"，然后保存文件（图21）。打开一个IE浏览器，在地址栏中输入"www.icbc.com.cn"，看看是不是转到"220.172.225.93"IP地址对应的网页去了？

其实DNS欺骗很简单，只要修改网银用户的HOSTS文件就可达到欺骗的目的。



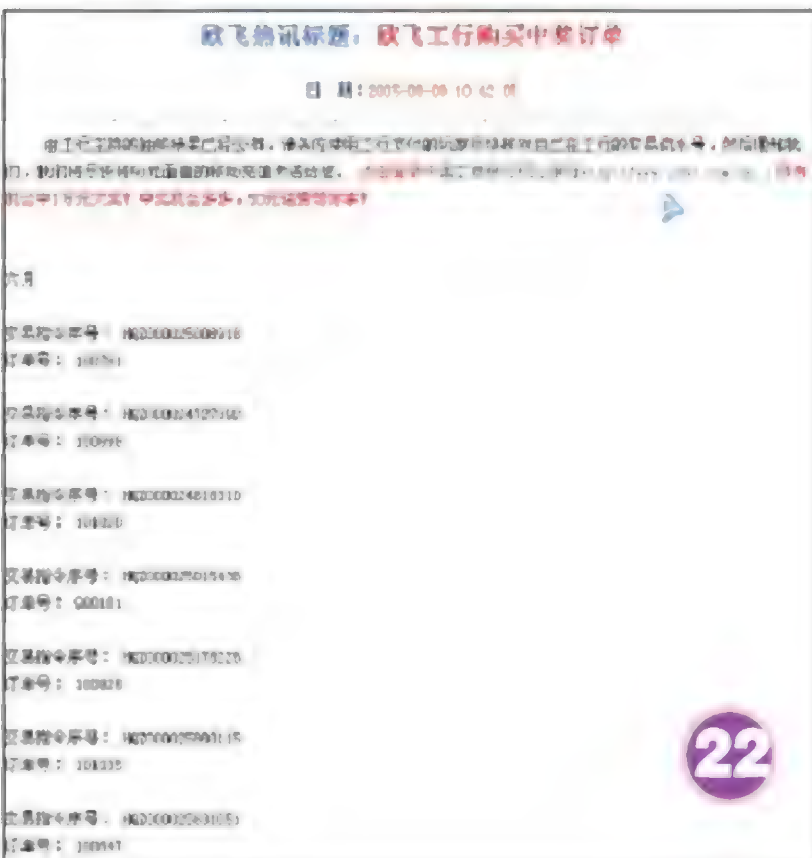
四、防范网络钓鱼，提高安全意识为先

其实，防范网络钓鱼攻击也并非那么困难，只要用户稍有安全意识，绝大部分的网络钓鱼式攻击都会现形的。

网络钓鱼攻击所利用的，就是普通人的心理漏洞，因此防范网络钓鱼首先要提高安全意识，这比使用什么安全软件更为重要得多。下面教给大家4招，可以识破大多数钓鱼网站的伪装伎俩。

第1招：检查网站来源

一些钓鱼网站往往是通过电子邮件、网页弹出广告、论坛广告帖等各种手段诱惑用户上钩的。因此在登录一个网银、邮箱、IM网站时，如果是通过第三方网站连接到此网站的，那么这个网站很大可能是一个钓鱼网站（图22）这样的广告链接最好别点。



尤其需要注意的是，钓鱼式攻击常常是通过电子邮件来发布钓鱼网站地址的，因此对来历不明的邮件一定要提高注意防止欺骗性邮件。特别是各种网银在任何时候，都不会通过电子邮件、短信、信函等方式，要求客户提供账号、密码、支付密码等客户敏感信息，因此要拒绝任何通过电子邮件、电话和短信等方式索要账户和密码的行为。

第2招：检查域名

在浏览各种网银、邮箱等重要的网站时，千万要注意地址栏中的域名变化，如果发现域名变更与正常域名不同，转移到了其他的网站上，万万不可随

便在网页中泄漏自己的账号和密码。

另外如果是通过其他页面点击打开网上银行网站时，也要注意检查域名。合法银行网站的网址相对较短，并以.com或者.gov等结尾；而伪造的网站的地址通常较长，或包含一些特殊的字符，如“@”“#”“%”及“&”之类的。

第3招：检查安全证书

一些重要的网站，特别是网银站点，为提高安全性通常会提供安全证书。用户可以通过检查安全证书，来确定网站的身份。

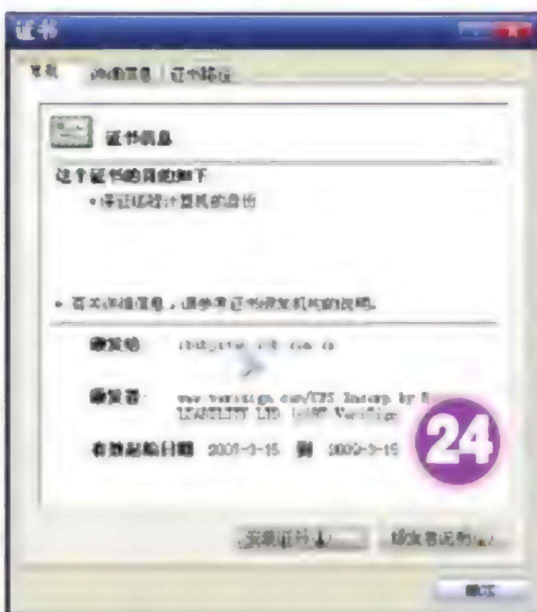
点击浏览器右下脚状态栏上“Internet”旁的挂锁图标（图23），就可打开此网站的安全证书对话框。在对话框中间的就可查看证书内容，确认所显示的证书信息是否正确，例如建行的证书在显示信息时，显示为“颁发给：ibsbjstar.ccb.com.cn”（图24）。如果显示信息不一致或者安全证书不在有效期内的话，那么这个网站就有问题了。



23

第4招：异常情况判断

一般国内的银行网站，由于都是使用专人管理服务器，通常运行稳定不会出现“服务器忙”或者“系统维护”之类的提示。就逢有重大的意外情况要暂停服务，


24

一般会提前公告通知客户的。而钓鱼网站通常情况下就是通过异常提示来盗取用户账号和密码的。如果在银行网站上输入了正确的银行卡号和密码，却出现“系统维护”或“服务器连接错误”之类的提示，那么应该立即拨打银行的客服热线进行确认。

另外，有的钓鱼网站连错误提示也伪装得非常逼真，当用户第一次输入密码时，会被网站记录盗取，第二次输入的密码才发送到真正的网银站点。如果用户确信输入了正确的银行密码，但是却出现了密码错误的提示，那么一定要当心了。很有可能在第一次密码错误时，密码就已经被盗取了。

第5招：无欲则刚，不贪不中招

所有的骗术，无非是利用了人性的弱点，其中很重要的是一点就是“贪”，总以为天上会掉馅饼下来。于是，各种中奖之类的虚假信息泛滥，导致不少网络用户被钓鱼。

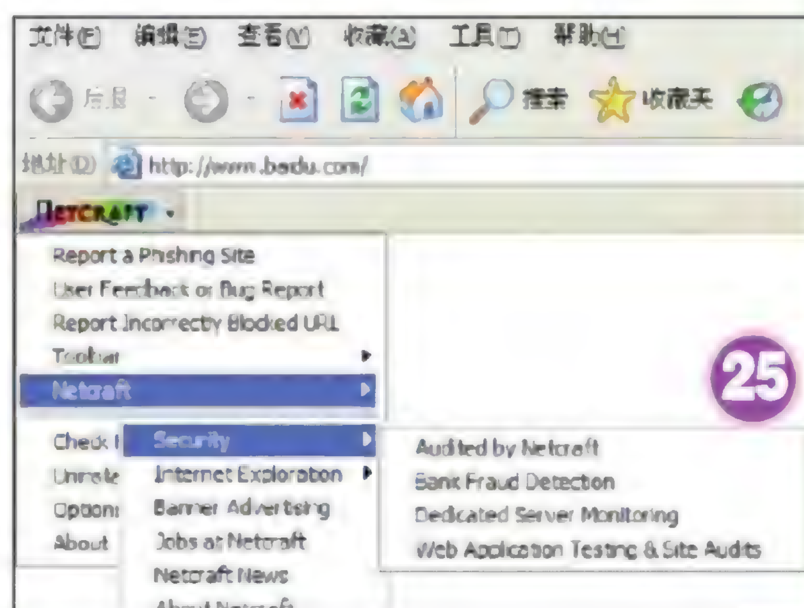
千万不要相信网友介绍或网站论坛中的各种“注册网银中大奖”等广告，防止登录假网站被骗取用户名和密码。一般来说，举办任何活动都会在官方网站上公布的，对于来自于论坛网页上面的野广告要视而不见。网上交易时选择知名的购物网站，不要在不知名的网站上输入个人隐私信息，不要轻信在某网站上可超低价购买商品等骗术。

另外，还合理设置和保管密码，使用一些密保软件，如江民密保、金山密保、360密码保险箱等，防止被钓鱼网站的木马盗取账号密码。使用各种网银、IM系统等官方网站提供的各种防钓鱼措施。例如客户证书，可以有效防范诸如假网站、木马病毒等网络诈骗，以工行网银为例，提供了U盾，并有防钓鱼插件提供下载，是否懂得合理的使用U盾和防钓鱼插件，也很大程度上反应了用户的安全意识是否足够。

五、慧眼识破假网站，与网络钓鱼绝缘

网络钓鱼危害十分严重，上网者仅靠人工分辨钓鱼站点还是有不足的，因此使用专业反网络钓鱼软件的势在必行。提高了安全意识，再加一些辅助的安全软件，就可以有效防止各种网络钓鱼攻击。

例如，IE6可以安装反钓鱼插件Netcraft Toolbar，这是一款专业的反钓鱼软件（官方网址：http://toolbar.netcraft.com/），可显示当前浏览网站的各种信息和风险评估，自动阻止钓鱼网站的进入（图25），并且可及时向用户发布漏洞预警，以防备钓鱼或恶意病毒的侵入。对于IE7和IE8，已经自带了反网络钓鱼功能，使用非常方便。除了安装启用防钓鱼插件外，还可以使用一些专业的防钓鱼软件，例如360安全卫士的网页防火墙、金山网盾等。



25

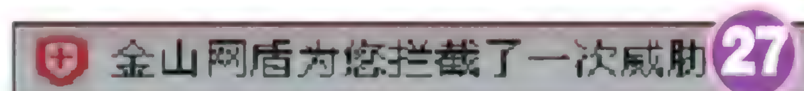
360安全卫士是一款不错的安全软件，其中包含防范网络钓鱼功能，能有效的阻止各种钓鱼网站。运行360安全卫士后，点击上方的“实时保护”按钮，切换到自动监视实时保护功能界面。点击“网页防火墙”后的“启用”按钮，即开启反网络钓鱼功能（图26）。如果切换到“设置”选项页，点击“自定义恶意网站黑名单”按钮，还可以自定义恶意网站黑名单。



26

另外，金山推出了一款免费的上网安全产品金山网盾，依靠云分析的强大支持，网盾可以快速掌握互联网的诈骗网站，并第一时间分发给客户端，从而有效帮助用户拦截欺诈网站，保护用户的财产安全。

安装网盾后，会自动实时更新钓鱼网站数据库，几乎不用进行任何设置，当用户试图访问钓鱼网站时，将会自动弹出红色警告窗口，提示用户钓鱼网站被拦截（图27）。在拦截日志中可以看到详细的钓鱼网站拦截记录（图28）。另外，用户也可以手工添加钓鱼网站到网站黑名单中。



27


28

正如世界上的骗子永远不会绝迹一样，作为网络中的一种诈骗手段，网络钓鱼也同样绝不会消失。提高自己的安全意识，不要被各种骗术诱惑蒙蔽，不要贪便宜或梦想天上会掉下馅饼来，不要让骗子利用了你的心理，这才能真正避免遭受网络钓鱼攻击。

电脑与健康

你需要伏案工作，所以总是低着头。
每天至少要在电脑前坐上4到6个小时。
你的坐姿不太好。
有时会直接趴在办公桌上午休。
你对睡觉时用什么枕头从来不太在意。
你从不练瑜伽，也不可能有时间每天做广播操。
你有一点驼背，而且坚决不肯用“背背佳”那玩意儿。
你喜欢坐在床上，把笔记本电脑直接放在腿上玩游戏。
如果条件允许的话，你会选择可以直接拉到床上使用的电脑桌——虽然这让你看上去有点像半身不遂患者。
除此之外，你还有那么一点点“宅”。

如果你的生活方式符合了以上10条中的半数以上，那么就要当心“颈椎综合症”这种电脑人群多发病的随时登门拜访了。

颈椎病是“坐着用电脑”一族的常见病。如果把过度使用鼠标导致的腱鞘炎叫做“鼠标手”，那么因为长时间盯着电脑屏幕引起的颈椎综合症，不妨称它作“电脑脖”。

电脑宅人综合症之电脑脖

■天津 哈林

人体的脊椎骨本来应该有3个生理曲度：颈椎和腰椎向前突出，脊椎向后突出。当我们低头时，颈椎就会向生理曲度相反的方向弯曲。目前市面上的电脑桌，绝大多数都有桌面较低的问题，所以，即使我们用自认为端正的姿势看着电脑屏幕，实际上也不能让颈椎向正确的方向弯曲。

你的身上有没有这些症状——

★头晕目眩。★经常耳鸣。★手脚麻木，发冷。★四肢乏力，无力运动。★无缘无故心悸、胸闷。★躺下就觉得不舒服，坐起来后则会好些。★心脏会在瞬间猛烈抽搐。★用上身立正的姿势坐一小会儿，就觉得后背肌肉疲劳酸痛。

如果你有这些症状，危险了！你可能得了“电脑脖”。如果你的颈部没有任何不适感觉，但身体不断出现以上类似状况，那这些症状仍然很有可能是颈椎带来的麻烦。只不过，颈部不酸痛的颈椎病，就更需要高度关注了。



“电脑脖”是综合性病症，所以不见得只有一种或两种症状，很可能上面描述的症状会每天几样，交替出现在同一个患者身上。如果你觉得不适，而不适的具体感觉每天都不相同，或许就是“电脑脖”作祟。



看颈椎病，挂号时应该去专门的“脊柱外科”。

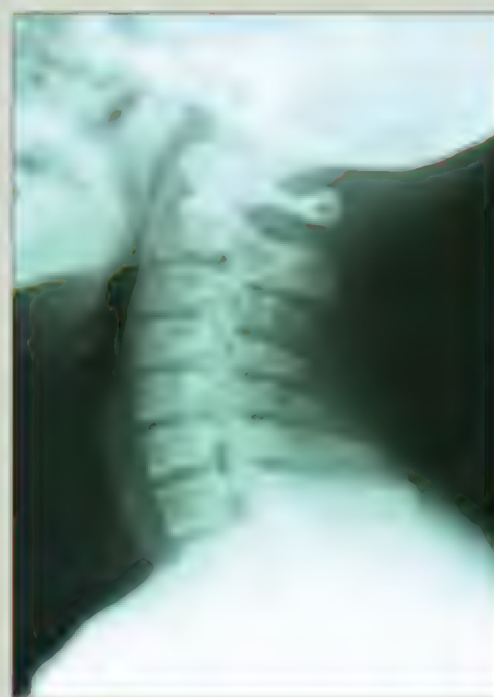
“电脑脖”病历事件簿

MR唐： 29岁，无病史，过去10年健康状况良好。在家工作，每天面对电脑时间超过10小时。

病历： 两周前毫无征兆地开始头晕胸闷，血压不稳定，后来躺下就会心悸，起床时四肢乏力，有时无法入睡，吃速效救心丸和硝酸甘油也不能缓解。

本来做好面对冠心病或心肌炎的心理准备，结果去做了心脏彩色超声波和动态心电图后，发现心脏血液都很正常，查不出任何器质性的问题。

后来在别人提醒下去照了X光片，才发现自己的颈椎毛病不小——生理曲度几乎快要变直了，颈椎骨边缘还有骨质增生的迹象，压迫到了脊髓和脊髓血管，引发交感神经细胞的功能障碍，也就是“颈源性心脏病”，或者叫做“颈心综合症”。





↑正常曲度的颈椎
→患颈椎病的僵直颈椎



因为颈源性心脏病是颈椎增生压迫神经，影响到心脏供血，所以症状和冠心病很接近，但不是心脏急救药能治疗的范围。治疗好颈椎，心脏自然就会感到舒适了。

Miss王：28岁，无大病史。办公室职员，每天坐在办公桌前，加上回家后面对电脑的时间，不低于8小时。特别喜欢半躺在床上用笔记本。

病历：从3年前开始，经常无缘无故地感觉头晕、耳鸣，有时还会发展成比较严重的偏头痛，治疗眩晕的药物几乎不起什么作用。检查后发现血压始终在正常范围内，心脑血管科医生也诊断不出病因。

转到脊柱外科门诊后为颈椎做了CT，医生的结论是“交感型颈椎病”。



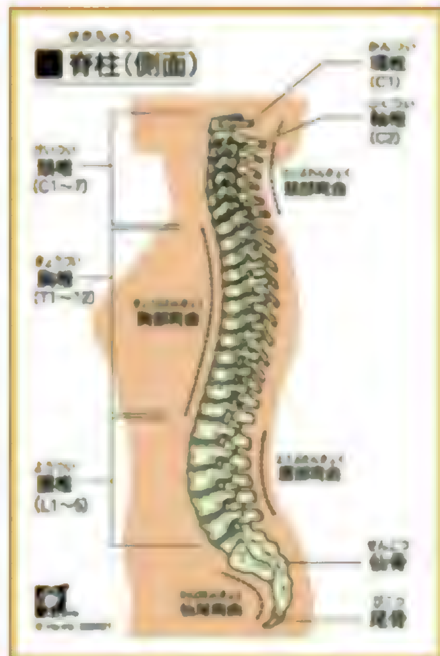
颈椎增生引发了植物神经紊乱，加上颈椎椎间孔狭窄，影响大脑供血，才导致头晕耳鸣，还可能会影响到视力。

MR翟：26岁，无病史。游戏设计，每天面对电脑的时间接近12小时，需要时刻操纵鼠标。

病历：一个月前，左边的小手指感觉麻木，活动也变得不那么灵活。两周前，麻木感觉发展到了手臂上，一周前全身四肢都有麻木无力感，稍微一动就会出一身虚汗，胃口也大不如以前了。

原以为是肾亏，但吃了一些补肾药物后完全无效。做心电图发现有轻度的心律失常，但核磁共振检查没有发现问题，血常规检查结果也正常。

全面排查后，医生给出的诊断结果是“神经根型颈椎病”混合“脊髓型颈椎病”。



颈椎里藏着的神经



患者长期低头看电脑屏幕的不良姿势，让颈椎骨压迫到了神经根，导致上肢麻木。脊髓型颈椎病则是下肢无力的罪魁祸首。

颈椎综合症的自我治疗

瑜伽——挺胸抬头身体好

如果你的颈椎还没有严重到需要动用物理疗法的程度，不如试试瑜伽，特别是针对颈部和脊椎的动作。就算是最简单的头部画圆运动，也能起到一定功效。或者你也可以选择一直抬着头的锻炼方式——就当随时都在仰望星空吧。

热敷——温暖一点总没错

冬天气温寒冷，颈椎综合症发病的机会也随之增加了，多注意颈部和背部的保暖，也是预防颈椎病发作的方法。热敷可以加快血液循环，帮助血脉畅通，总之不会有坏处。

*治疗颈椎的民间偏方之一是热盐疗法——把炒热的粗盐装进布袋里，热敷颈肩部位，如果在盐粒中加一些活血化瘀的药材，或许会事半功倍。

*远红外发热的的护颈虽然功效和热度一样显著，但有些人的皮肤不容易接受，过敏度比较高。

*市面上常见的暖宝宝，里面包裹的是被中医称为“坎离砂”的氧化铁粉末，目前还没有发现对人体有不良影响，用来热敷颈椎效果不错。

*最简单的方法是沐浴热疗，洗澡时用皮肤能接受最高温度的热水，直接淋在自己的后颈部位，舒适感觉堪称立竿见影，不过效果持续时间很短。

按摩——要命的治疗

对颈椎的按摩，手法一定要温柔，力度最好轻之又轻。

有颈椎病的人大多在按摩后感觉到轻松，事实上，大多数脊柱外科医生都不会向你推荐按摩疗法，原因是，人的这部分身体算得上特别“娇气”，血管神经众多，如果按摩手法太重或是不得当，反而会加重病情，甚至让患者瘫痪——小说里的杀手大多喜欢挑猎物的后颈下手，就是为了干脆利落地杀人于无形。

*自我按摩并非完全不可行，可以用热毛巾搭在你的后颈上，两手拉住毛巾两端，轻轻来回拉动，摩擦后颈皮肤。

*让家人帮忙按摩你的肩部，从而放松颈部肌肉。

*按照脊椎的方向，轻捶你的背部，并活动背部肌肉，也能让颈椎得到舒展。



按摩颈椎之所以会让患者感到身体轻松，不仅是因为按摩动作帮助了血液流通。主要原因是按压会使你的神经暂时性麻木，让你感觉不到交感神经紊乱造成的不舒适。

所以千万不要误以为是按摩帮你解除了不适感，而不停用力地按压颈椎，那样不仅会适得其反，甚至还可能对神经造成伤害！

颈椎枕——低枕才能无忧

颈椎病最容易在睡眠中或刚起床时发作，所以使用适当高度的枕头必不可少。最适合你的枕头，被压下后高度应该约等于你的一个拳头。当你侧卧时，睡枕可以稍高一点儿，而仰卧时枕头最好再拍平些。“6”字形枕能帮颈椎病人保持正确的颈椎弯曲度，对睡眠有益。当然，除了枕头要精挑细选换外，最好能有人监督你的睡眠姿势，一定要避免过度仰头、低头或长时间头转向一侧很多人都被“高枕无忧”的观点忽悠着，选了最容易导致颈椎病的高枕。如果你醒来时比睡下前更不舒服，请马上检查一下，你的枕头是不是太高了？

颈托——鸡肋型道具

颈托应该算是物理治疗的辅助器材，如果你只是轻度“电脑脖”，还没有严重到需要做牵引的地步，就不需要重金购买这项道具。不过，如果你总是忘记保持挺胸抬头的话，颈托可以代替家长监督你的姿势。



颈托

*注意，颈托每天佩戴的时间最多不要超过两小时，否则反而会伤害你的骨骼。

电脑宅人的药膳食谱

丹参三七茶

用丹参和三七，直接泡水饮用，剩下的参片含服。

丹参就是红参，有活血的功效。其中含有的丹参酮成分是治疗心脏痉挛的良药。

三七其中含有的三七皂苷成分能降低血压和血脂，有化开淤血、消肿定痛的功效，还具有良好的造血、止血功能。

天麻炖鸡

天麻中的主要成分是天麻甙，中医认为它具有息风、止痉、祛风除痹的功效，也是治疗神经系统疾病的常用药，对神经型颈椎病也有疗效。

不过天麻有小毒，可能会在服用后产生副作用，因此要谨慎。

葛根五加粥

用相同量的葛根、薏米仁、粳米，加上少量刺五加煮出的汁液熬粥。中医认为葛根和刺五加能祛风除湿止疼痛，对风寒湿痹造成的颈椎病尤其有效。

林晓：网络的世界有多大？千万级的网站，数亿级的网民，兆亿级的网页，每时每刻，在数据线中涌动的数字流如同海洋，喷薄着无穷生命力。2010年的“网罗天下”，打算在这网络的大海中捞些干物质，让读者领略网络的魅力。当然，网络最大的特色在于互动，分享才是王道， 欢迎你和你的同伴提供自己所知所见的网络趣事妙言。

记住我的联络方式：linxiao@popsoft.com.cn。



■北京 林晓

柏邦妮，生长在网络中的精灵

如果你看电影《花木兰》看到最后，会在编剧的名字里看到柏邦妮三个字；如果你经常看时尚杂志，会常常看到柏邦妮署名的采访，被她采访过的人包括李宗盛、梁咏琪、张靓颖、赵薇等等一线巨星；如果你知道那个叫做咆哮女郎（bulaoge.com/?bonnie）的博客，那么你会读到更多柏邦妮的文字，了解更多她的故事，因为她会把自己生活里的每一个片段，每一丝感动，每一份收获和付出都记录在博客里。没错，这个毕业于北京电影学院的80后小姑娘对于很多人来说，不仅仅是大片后面的一个名字，明星对面的倾听者，她还是一个网友。她在网络上出没潜伏，陀螺似的忙来忙去，和天南海北的网友们交换着心情。

柏邦妮最初在西祠与一群如今已经被称为大神级的文艺青年们厮混，因一篇名为《给妹妹以及那些早熟敏感的孩子》的帖子而成名，多年后的今天，这篇帖子仍然被众多大大小小的论坛贴吧转载着，令无数初入江湖的少女和少妇们热泪盈眶。

其实邦妮自己就是个早熟敏感的孩子。在这篇帖子里，她教导那些和她一样的女孩子要自信，自尊，自爱，教她们坚强和朴实。这实际上也是她对自己的提醒和总结。网络上的柏邦妮和真实中的本尊有着相同的幽默风趣，洒脱肆意，柏邦妮的生命里不存在躲躲闪闪的隐瞒。网络为人所诟病的诸多虚幻不真实在柏邦妮的文字里化为乌有。她坦荡地在博客里分享着自己的情爱，喜乐。也许有人认为这样有悖于隐私的保护，但是坦荡在网络上，却从来不曾给她带来什么麻烦，相反，却让她时常享受到人和人之间的温暖。

IN事 鲜站 潮人

关于柏邦妮的网络生存，也是一个被人们津津乐道的话题。如同她自己所说，她在网上聊天，找资料，买东西，甚至谈恋爱。但是与别的网虫不同，柏邦妮最大的特点是她不但在网络上如鱼得水地生活着，还能依靠网络将自己的想法传播出去，还能在借助网络成就梦想。

谁说迷恋网络全是负面？看看柏邦妮，热爱网络的好孩子们还是有盼头的。本刊为此采访了柏邦妮：

Q 大致描述一下你每天的生活状态，与网络有什么关系？

A 可以说，没有网络，我几乎什么都做不成。工作方面，搜集资料、寻找创意、整理素材，都依靠网络；私人交往方面，我已经有好几任男友是网友了，我的闺蜜都是网上认识的；生活方面，自从发现了万能的淘宝之后，我连料酒都从淘宝买……可以说，没有网络，我的生活一秒钟都过不成。

Q 什么时候开始接触网络的？

A 应该是高三的时候吧！那时刚有了QQ，全民上网，我也开始窜进网吧，就为了和神秘的陌生人闲聊。

Q 咆哮女郎是你的博客，你最初开博的意图是什么？这些年来，博客上发生过有趣的事情吗？博客对你的意义是什么？

A 写博客是在2005年，那时刚失恋，无法写完整的大块的文字，只能写零碎的东西。整个人被打碎了。在写博客的过程中，感觉自己一点点地被拼起来，变得完整。是一个自我治疗的过程。

写博客已经快五年了，点击率也变成八百万，发生了很多难忘和美好的事，比如最近我状态不好，所有读者从世界各地给我发来他们看到的云彩。午夜看到希腊的非洲的东京的新疆的云，我感动到流泪。每个人都有自己的一片天空，只要你肯抬头看。这些把我感动了。

好玩的事是……我一直以为，鸵鸟般地以为，我父母是不看我博客的，所以才整天在上面胡说八道。直到有一天，我好朋友跟我说：“你爸妈是追看的哟！”我才华丽丽的晕倒了。

写博客的意义……写博客的意义在于，人生是一个ING的过程吧。博客不是一个作品，因为它永远未完成。而它的意义也正在此。生命不息，博客不止，它不是成品，只是素材。所以，它有素材的新鲜，粗糙，活泼和无聊，而这就是生命力。

Q 除了写博聊天联系业务之外，你在网上还做些什么？

A 谈恋爱啊，一度热衷于激情视频来着。不过是对方激情，我视频而已。顺便一说，网络真的是欲望很好的载体。

Q 如何看待网络对社会以及个体的影响，网络未来的发展趋势会是什么？

A 我不惯于回答这么大的问题。我身边一个朋友想做电台主持人，挣扎多年，却只能做文案。我愕然对她说：“你咋还不会弄个网络电台呢？”她像点亮了小火苗似的回去了。网络对于我来说，就是一个没有台阶的地方。你要写作，要唱歌，做作曲，要画画，要做电影……无论是什么，你只要有一台电脑一根网线，你就可以。这是这个时代最伟大的事情，是一个奇迹。我们其实就生活在奇迹之中。



床跳 / Bed-jump

这游戏是不是酒店促销的“阴谋”现在还不好说，极度疯狂还谈不上，但得有点小搞怪，要些想象力，还需亲朋的鼎力支持，你才能进行这个“据说”很流行的游戏——床跳。



游戏的关键在于一张软硬适中弹性超好的床，还要有一台配备了闪光灯和高速快门的照相机，以及反应敏捷操纵相机的人。这三样东西都准备好了，你就可以玩床跳了：从床上跳起来，摆出各种姿势，OK！

什么，拿相机的人竟然忘记给你照相！再来跳一次，刚才那个绝对酷的姿势却摆不出来了，哎呀，掉下去的时候压住脚了，痛……

床跳有危险，摆Pose要谨慎！

◆网友：自由创作，绝无山寨！

◆酒店：跳我家的床要付钱，跳坏了要赔钱！

◆床跳大本营：http://www.hotelsbycity.net/blog/bed-jump/

◆上传你的床跳照片：http://www.hotelsbycity.net/blog/submit/

林晓：上传网页的英文很简单，看不懂就查字典。还有，能上传的同时也把照片发给我一张看看吗？



隐形狗 / Invisible Dogs

毫无疑问这是一种行为艺术，操作简单，费用基本为零，特别适合一群人一起体验，或者说“犯傻”。

首先你需要一只“隐形狗”。放心，“隐形狗”并不是科学家在实验室里培育出来的神奇动物，它只是由一个狗项圈和一根狗绳组成的玩意儿。唯一和你邻居家真狗戴的狗项圈、狗绳不同的是，“隐形狗”的项圈靠近狗头的位置稍微有些弯曲，狗绳有一定刚性能支撑得住项圈，这样就好像项圈里面真的有那么一只狗。

“隐形狗”1970年作为玩具被发明出来，不过在2009年10月4日才博得网友关注——那天，Improv Everywhere，美国纽约的一个社团，组织人们上街遛“隐形狗”，有超过2000人参加了这个活动。你可以想象，路人看到这群牵着空狗链散步的人的时候，脸上是怎样的表情。

Improv Everywhere组织的活动当然不仅仅遛“隐形狗”这么一个，遛遛他们的网站（http://improveverywhere.com/）可以看到更多匪夷所思的活动，难道这就是物质文明极度发达后所追求的精神文明？遛“隐形狗”活动在这个网站中的这里（http://improveverywhere.com/2009/10/04/invisible-dogs/）有详细介绍。

这不，“隐形狗”也漂洋过海到咱们中国来了，不过咱可不效仿老美的恶趣味，咱要做的是教化工作，通过“隐形狗”，劝导人们周末不上网，外出拥抱大自然。咱的精神境界，就是比老美高哇。

◆网友：我们遛的不是狗，是寂寞。

◆improveverywhere的QQ群：16281315（请注明：we need funny）

◆在淘宝网的“搜索”栏中输入“隐形狗”三个字，会出现许多家出售这种玩具的商店，不过买的人可真是少。

林晓：如果你也养了这样一只“隐形狗”，请把遛狗照片发给我，并讲述你的狗狗故事。噢，这纯粹为了满足我的好奇心而已，不过，说不定读者也有这个好奇心呢。分享一下好吗？



24抢购网/http://www.24qiang.com

新鲜度	★★★★★
鲜理由	你永远猜不到明天他们卖什么



秒杀爱好者可能会喜欢这个地方，因为它每天24小时只销售一件商品，每天0点准时更换新商品，23：59分准时下线，错过的商品再也买不到！对喜欢在购物网站上乱逛消磨时间的人来说，这个地方简直让人窒息。这个网站声称它出售的商品“绝对值得拥有”“不是独一无二的，就是大家所向往的潮流之物”还有“不可思议的价格”，然后提供“30天无条件退款”。专注地只卖一件商品，这在购物网站中真算得上是异数了。

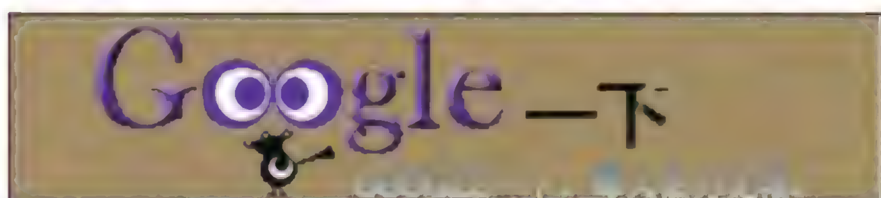
（提供：网友小新）

Google一下/http://googleyixia.com

新鲜度	★★★
鲜理由	Google一下 每个人都活力无限

好吧，我承认我什么事情都习惯“Google一下”，我是一个标准的Googler，现在可以把我这个习惯加以利用，那就是做googleyixia.com的在线编辑，他们确实在招人，噢，他们需要我出色并且幽默的文笔，因为他们想做最好的中文奇趣社区。但是我对“坚持更新”这个要求不满，我没有“随时更新”网页这种强迫症，所以至今也没有加入他们，不过经常去看看那里又有什么新发现，还是挺有意思的。

（提供：网友wrong）



潮人趣闻
鲜站

窝夫小子/http://www.waffleboy.com.cn/

新鲜度	★★★
鲜理由	过节网上订蛋糕



网上挑选中意的蛋糕，拨打热线电话订购，这已经是很多OL的生活方式。不过送蛋糕地址若写的是办公室，就只有被分享了。蛋糕的味道怎样各人意见不同，不过每款蛋糕都有自己的详细介绍，包括成品图片、制作时间、最佳食温、保存时间、产品用途、产品口味等，完全可以弥补未能亲见实物的遗憾。订购时销售会仔细询问食用人数和所需蛋糕大小，确定送蛋糕的时间。逢年过节窝夫小子还有新产品推出。把蛋糕在网上经营得如此有声有色的网站，恐怕还真不多。目前窝夫小子外送只能在上海和北京实现。

（提供：网友小新）

捉豆网/http://zhuodou.com/

新鲜度	★★★★
鲜理由	有奖活动没完没了

喜欢参加有奖活动的人这回有专门的网站一试运气了，“有奖活动”“游戏互动”“商品竞拍”提供了不要钱或者少要钱拿到东西的机会，雀巢咖啡“礼”上“饮”，梦缔雅美颜素免费领取，三星CMMB CM3周周送大礼，看资讯集字母赢手机等等活动确是诱人。当然，商家和网站不会吃亏，不过是把商家在商场里的促销打折赠品搬到网络上来了。“豆油”（捉豆网友昵称）也不吃亏，一边玩一边拿奖，还能不小心交到同好的朋友。看上去这真是个三方三赢的好网站，不过能否实现这一美好目的，捉豆网能否如愿成为“信息好多、奖品好多、活动好玩”的“三好”活动平台，还要拭目以待。



（提供：网友小新）

汉兰达坡

汉兰达，硬派SUV，高大车身，动力澎湃，广汽丰田2009年最得意与畅销的汽车产品之一。但在浙江温州地界的永嘉县瓯北塘头坡——一段不足30°坡度的乡间道路前，汉兰达哆嗦了一下，而QQ、奥拓乃至宝马、奔驰都能轻松爬上。于是“车到山前必有路，全都不到三十度。路到山前必有坡，坡下必有汉兰达”成为2009年最后的网络流行语，名不见经传的塘头坡也以“汉兰达坡”闻名汽车界，驾驶各自爱车来此坡试车的车友络绎不绝，甚至有人开手扶拖拉机来凑热闹。车子爬不上坡，车主郁闷，而销售公司一句“这是一辆城市专用车，不是越野车，你为什么去山路上开呢？”更是够雷人。难道SUV不能爬坡？SUV难道不是越野车吗？车友共同质疑该事件背后可能存在的设计缺陷和安全隐忧。事发后销售公司报警说车主造谣诽谤在网上传播虚假视频，并通过公关手段在多家网站撤下关于汉兰达爬坡失败的视频，这是不是有点做贼心虚呢？

“汉兰达越野车为何爬不上30度斜坡”视频：http://www.tudou.com/programs/view/WdXEfGLKT0U/

鲜站IN事
趣闻



灵感从这里启程 Microsoft Office 2010试用札记



关键字：Office 2010 预览

编者按：2009年下半年可算是微软最忙碌的时间了，Windows 7刚刚发布了不久后，微软又在其官方网站上推出了Office 2010测试版。到底新版为用户提供了哪些更实用的功能呢？最近在官方网站上看到了微软用“灵感从这里启程”这么一个标题来形容Office 2010，看来确实从操作和实用性方面都有很大的改进，笔者对此版本也是期盼已久，今天我们就以走进Office 2010一领其风骚吧。

■天津 千江有水

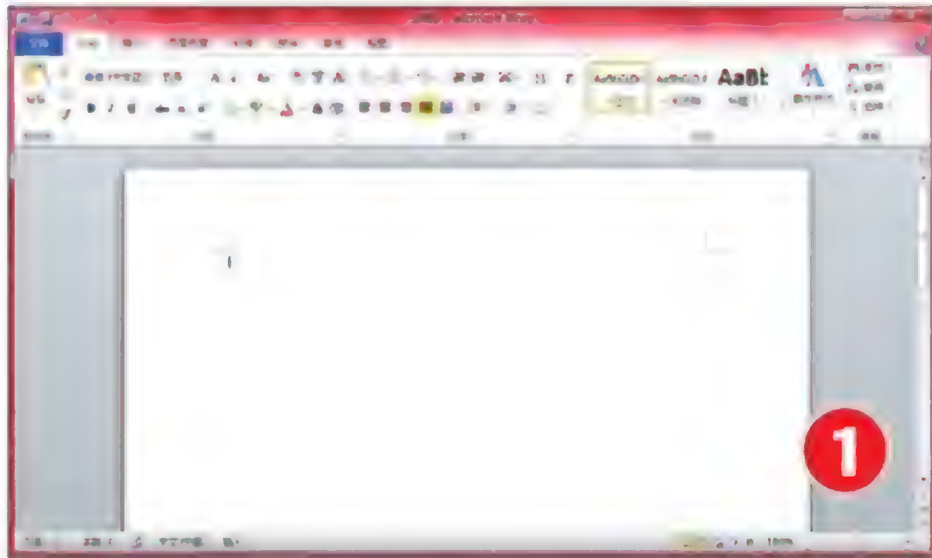
总 览

一、更灵活的界面

了解软件新功能前，首先来看看其界面改革。在Office 2010中程序本着“简约而不简单”的风格对程序的界面进行了改革，给用户带来了视觉冲击和操作上的便捷。

用过Office 2007的朋友应该都有所发现，一些常用命令位置由于整个菜单架构的调整而有所变动，诸如保存、打开等命令被安置到左上角的圆形Office标志按钮里，让第一次接触的人找起来破费功夫。Office 2010版中，Office标志被“文件”取代，这下不会再有人找不到“打开”“保存”等命令了。

此外的界面与2007的非常类似，也是采用了Ribbon界面，与Windows 7的界面相匹配。但新版界面显然更加人性化。首先是顶端标题栏加入了渐变式半透明设计，这样便能与Windows Aero更好融合。其次按钮区也取消了边框设计，让按钮的显示更加清爽。此外新界面显然更具“伸缩性”，能更好地适应不同尺寸窗口，空间利用率较2007版明显提高（图1）。



1

在Office 2010中，程序提供了自定义Ribbon功能。这样可根据需要对程序界面中的工具栏和快速访问栏进行自行定义。自定义时，右键单击工具栏空白处，弹出一个快捷菜单。选择“自定义快速访问工具栏”命令，打开“Word选项”的“自定义快捷工具栏”对话框，在此可根据需要将自己需要的工具添加到工具栏中（图2）。

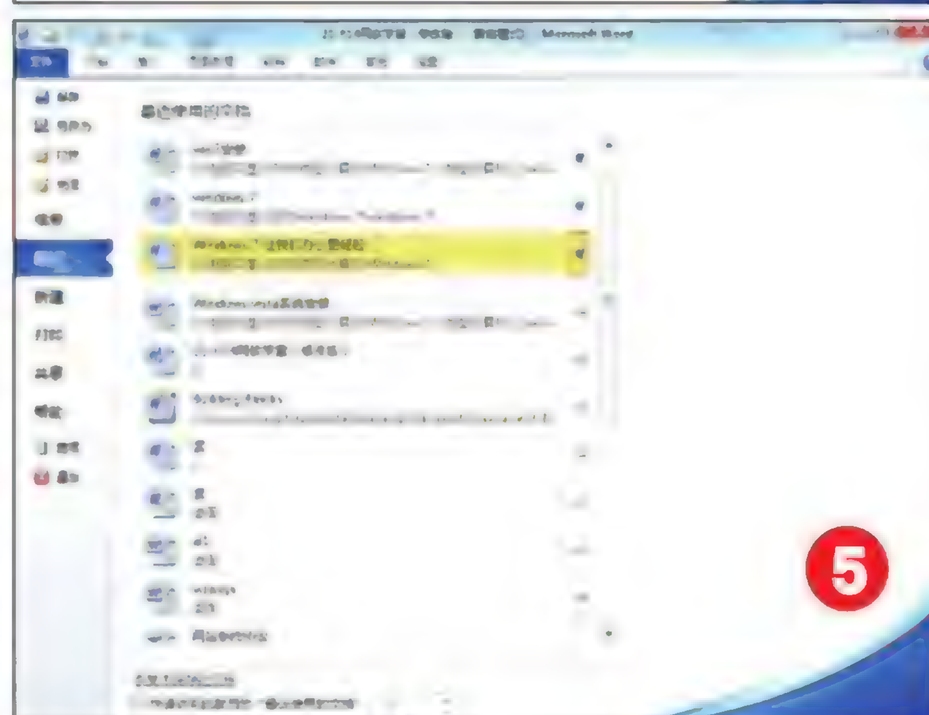


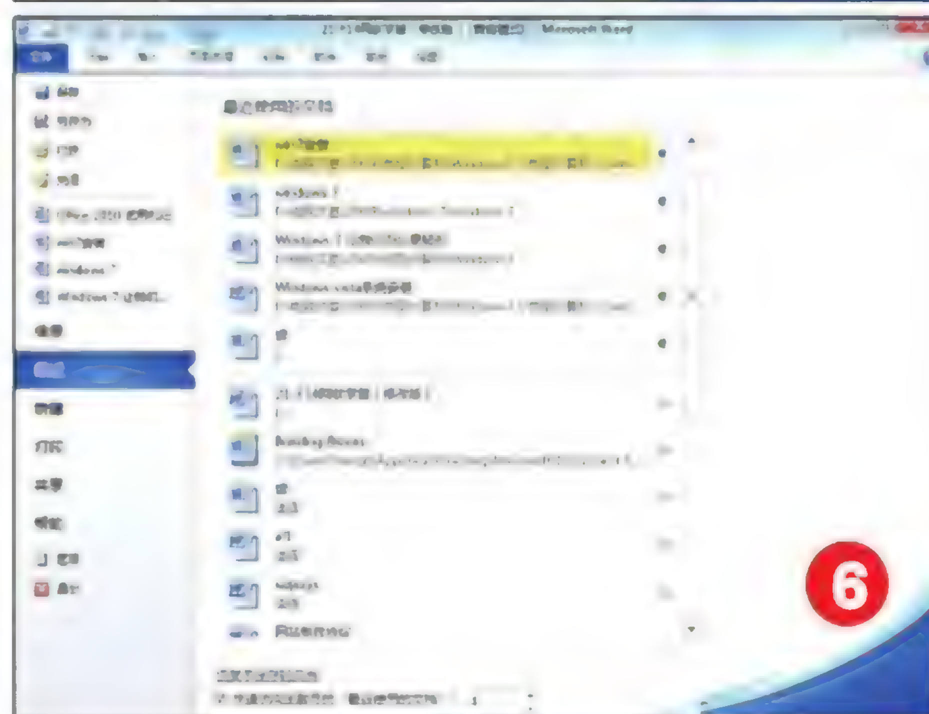
2

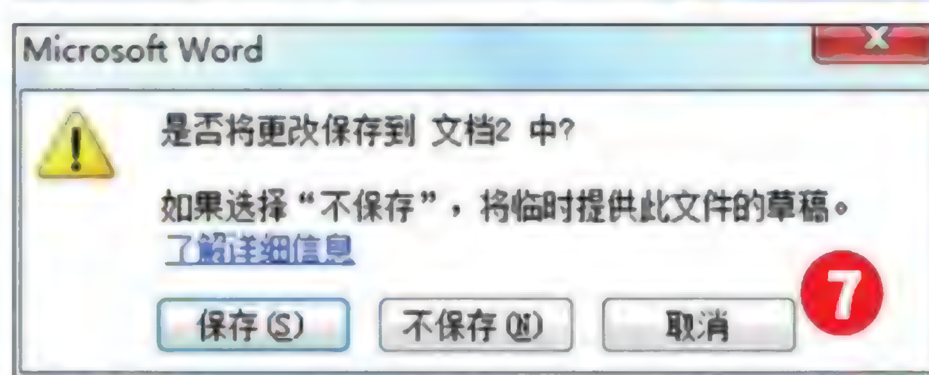
Office 2010还提供了“自定义快速访问工具栏”的快捷功能，通过这个功能可快速将常用的工具栏添加到标题栏的左侧工具栏中。如当经常使用“最近打开文档”查找资料时，就可将“最近打开的文档”工具栏添加到该工具栏中，添加时，单击该工具栏右侧的下拉箭头，打开一个“自定义快速访问工具栏”列表，选中“打开最近使用过的文件”，此时快速访问工具栏就会多出一个文件夹形状的图标（图3），以后单击该图标就能看到最近访问过的文档列表。

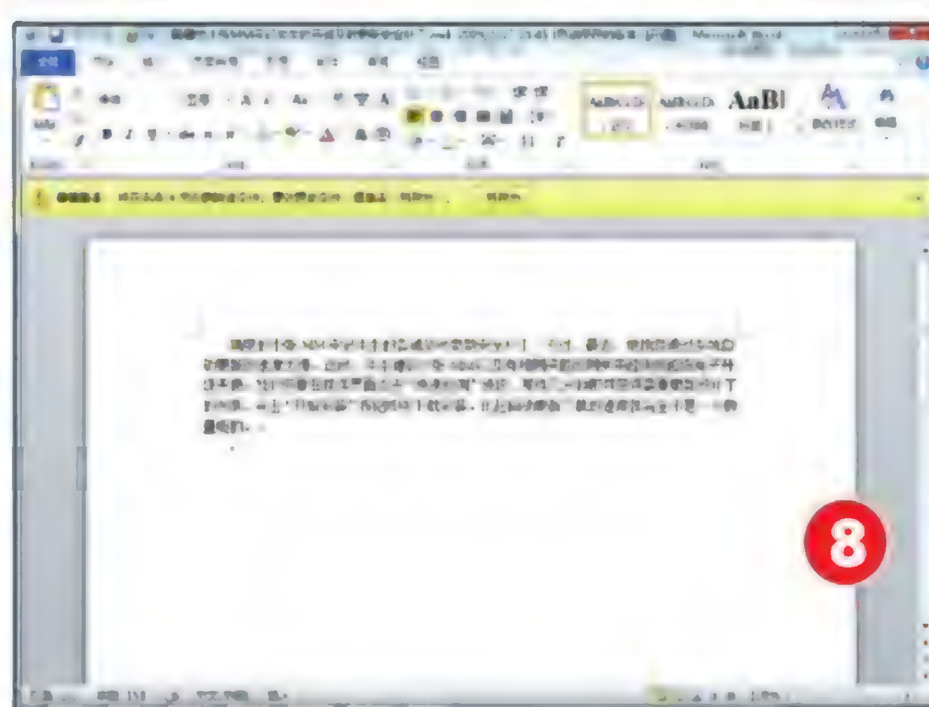












二、强大的新功能

1.便捷的文件管理中心

在Office 2010程序增强了文件中心功能，可通过“文件”按钮直接进入到文件中心，新版本中采用了全页面设计，左侧为功能按钮，右侧为预览截图。在文件中心程序集成了文件的新建、保存、打开、打印、文档权限、兼容性转换、信息查看、文档共享等文件的管理功能（图4）。

最近使用文档

“最近使用文档”保存着用户最近使用当前程序打开过的文档名称，通过这个快捷的文件列表可快速打开需要的文件。在Office 2010中程序对最近文件进行了增强，除了通过最近文档列表外，在该列表中还增加了一个控制器，这样可将一定数量的最近文档直接添加到Office文件中心中，这样访问起来更直接。

使用“最近使用文档”时，单击“文件 → 最近”，打开“最近使用文档”列表（图5），在此显示最近打开的文档名称。如果你想将某个文件固定到该列表中，单击文件名称右侧的“固定到该列表”按钮，该按钮被激活，这样该文件被固定在该类别中。以后也不会因为文件访问过的文件过多而在该列表中消失。

在“最近使用文档”中勾选下面的“快速访问此数目最近使用文档”复选框，随后在后面输入需要访问的数值，此时看到相应数目的文件将会被添加到文件中心列表中（图6），可通过快捷键：Alt+F+1、2、3、…来快速打开第一个、第二个、第三个、……文档。

快速恢复未保存文档

在Office 2010中程序提供了一个为保存文档恢复功能，能快速恢复最近4天内没有存盘的文档。默认情况下在Office 2010中对输入的文件没有保存，程序会以草稿的方式保存到缓冲文件夹中（图7），方便以后对该文件进行恢复。

恢复未保存的文件时，进入“最近使用文档”列表中，单击“恢复未保存的文档”，打开一个恢复窗口在此选择需要恢复的文档并单击“打开”按钮，这样就可Office程序将其打开（图8），在此单击“另存为”即可将其保存下来。

这样当在因误操作或电脑死机等原因没有存盘而导致文件丢失后，就可轻松的找回了。

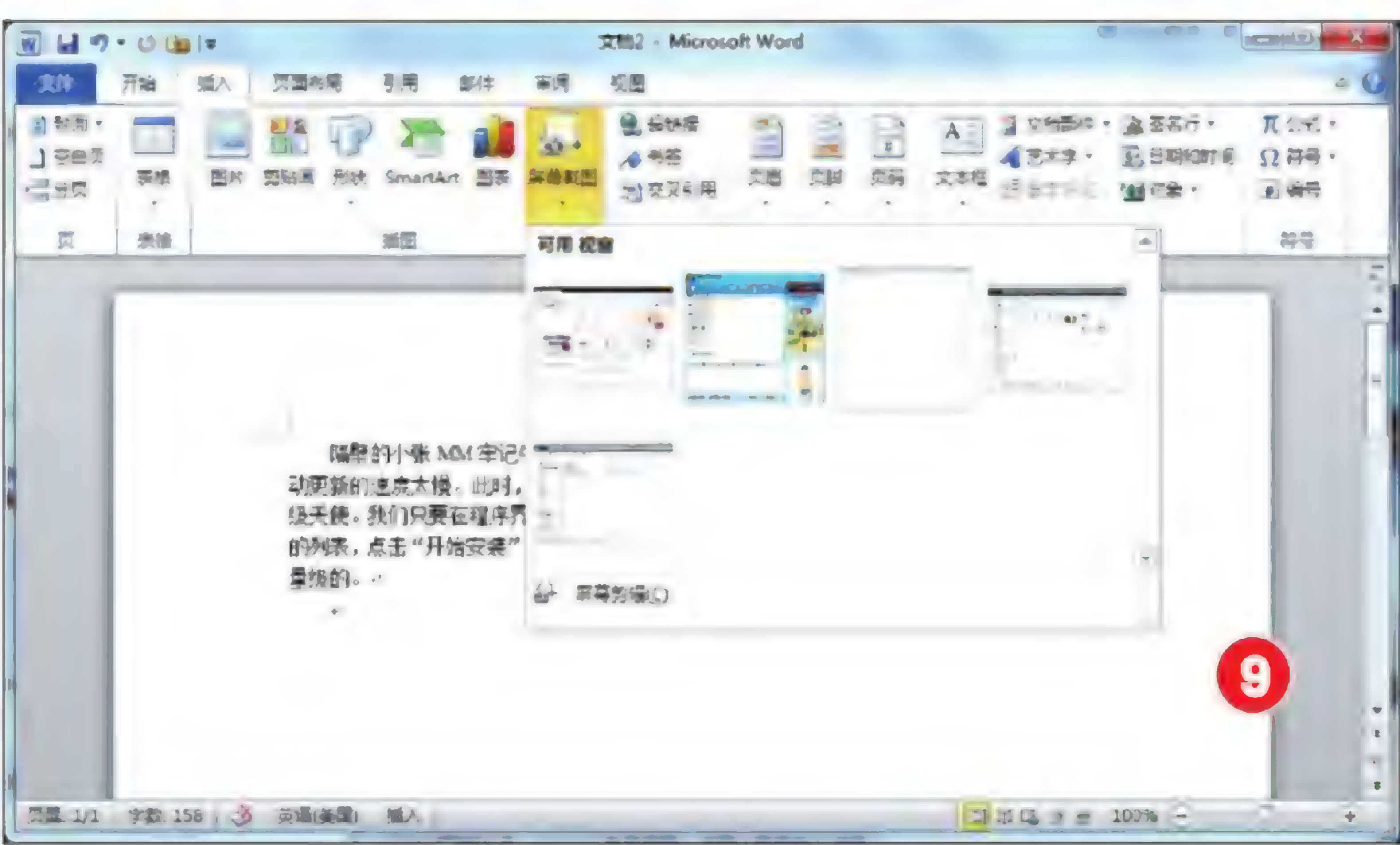
2.屏幕截图

以往在使用Word等程序编辑文件时，总是要向文档中插入一些屏幕截取的图片。在以往插入图片都要通过截图工具将图片抓取后保存下来再一一插入，非常麻烦。在新版的Office中程序增加了“屏幕截图”功能，可将屏幕中的图像截取下来插到当前编辑的Word中，操作更方便。

“屏幕截图”集成在Word 2010、Excel 2010、PowerPoint 2010、OneNote 2010等多个组件中，操作方式是一样的，下面以在Word 2010屏幕截图为例子，来了解一下其操作过程。

首先使用Word 2010打开需要插入屏幕截图的文档，切换到“插入”

菜单即可看到“屏幕截图”的功能按钮（图9）。单击“屏幕截图”按钮，弹出一个下拉菜单，在此可看到屏幕上所有已开启的窗口缩略图。点击其中某个窗口，即可将该窗口完整截图并自动插入到文档中。此外程序还提供了自定义截取功能，通过这个功能可对屏幕中的任意一部分自行截取，截取时单击“屏幕截图”下拉菜单中的“屏幕剪辑”按钮，随后Word文档窗口会自动最小化，此时鼠标变成一个“+”字，在屏幕上拖动鼠标就可手动截图了（图10）。如果你想将截取的图片独立保存，可用鼠标右键点击该图，选择“另存为图片”。





提示：经过多次试用笔者发现“屏幕截图”只能在Office 2007和Office 2010程序中创建的文档中使用，在Office 2003兼容性文档中无法使用。

3.受保护的视图

如今网上黑客、木马猖狂，随着时间的推移，恶意程序总能找到某个软件的一些漏洞并进行攻击。以前Office程序中生成的都是二进制文件格式，很容易受到此类攻击。黑客们找到了操纵Office二进制文件的方法，让自己的代码嵌入到这些文件中并执行。

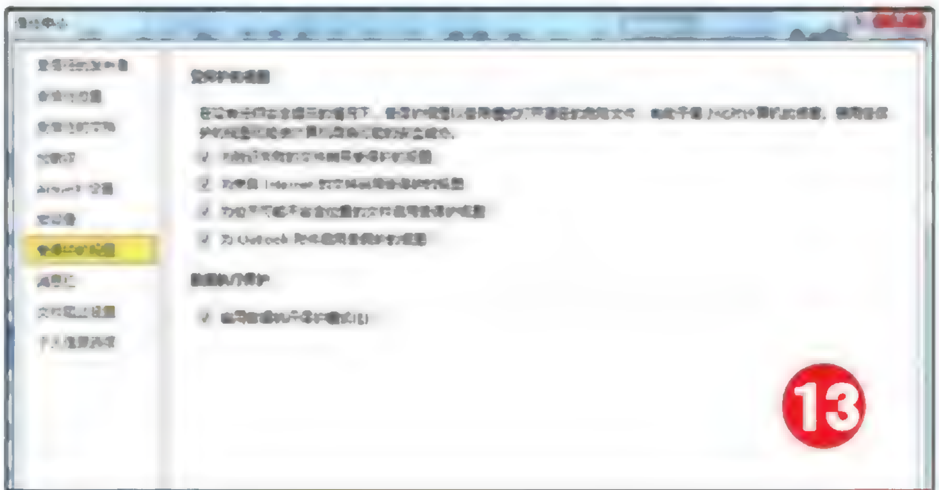
在Office 2007中，为解决此类二进制文件分析攻击，曾引入了几种新的基于XML的文件格式，但是安全性方面还是不高。在Office 2010版本中，程序提供了一个“受保护的视图”功能，有了这个功能后，当再从网络等位置上下载一些文件后，Office 2010会在受保护的视图中打开并在工具栏下方显示一个红色的保护标识条（图11），受保护视图是一个只读模式，它实际上是在新的Office 2010沙箱中打开。如果文件中存在恶意代码，目标将是使该代码找不到篡改文档的途径，因此就不能更改配置文件或其他用户设置。



在该视图形式下，无法对文档进行编辑等操作。如果你对文件的来源非常了解，并且需要对该文件进行编辑，可单击工具条中的“启用编辑”按钮进入编辑状态。如果想了解该文档的权限信息，单击“受保护视图”工具条中的“详细信息”链接打开“信息”对话框查看文件信息（图12）。



在Office 2010中还可对“受保护的视图”功能进行自定义设置，设置时，在“文件”→“选项”→“信息中心”→“信息中心设置”标签下项打开“受保护的视图”对话框（图13），在此程序提供了保护模式，根据需要进行选择即可，如果你不想使用“受保护的视图”功能监视互联网上下载的文件，可将相应该窗口中将“为来自Internet文件启用受保护视图”复选框取消。



4.新的复制和粘贴

“复制/粘贴”是日常办公中最常使用的操作，以前Office程序编辑文件时总会因复制的文件格式出现不符而进行二次编辑，确实有些麻烦。在Office 2010里，程序对“复制/粘贴”进行了改进，在粘贴功能中新增了“粘贴选项”，同时增加了实时预览功能。

方便的快捷操作

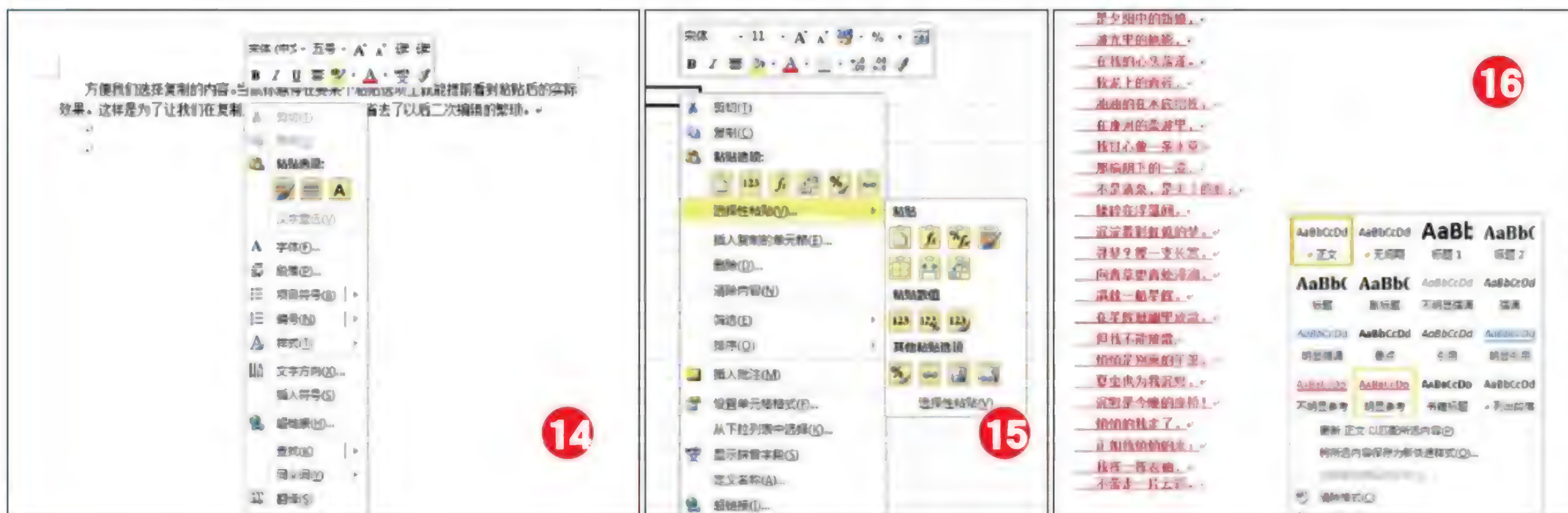
当在Word、Excel等组件中粘贴复制的内容时，右键单击鼠标弹出菜单，在此列出了不同的粘贴选项的内容（图14），其中包括保留原格式、合并格式等粘贴选项列表。当鼠标悬停在要某个粘贴选项上就能提前看到粘贴后的实际效果，方便选择复制的内容。

智能的“粘贴选项”

在Office 2010中程序提供的“粘贴选项”可根据复制内容和粘贴的位置进行调整。例如，粘贴文件、图片和表格内容时，“粘贴选项”里呈现出保留源格式、使用目标样式、链接与保留源格式、链接与使用目标样式、合并格式、图片、只保留文本选项（图15）。

粘贴从Excel表格里复制的数据，会在“粘贴选项”里呈现出如下图的众多格式的粘贴内容（图16），这样让更智能、更方便地选择粘贴项目。

在此需要值得注意的是，如果使用Ctrl+V进行粘贴时，便可直接以默认格式粘贴，在粘贴内容后面出现一个“粘贴”小图标，单击该图标下方的小三角打开“粘贴选项”列表，在此选择粘贴格式即可。



组件的分别体验

一、Word

Word 2010为其功能（例如，表格、页眉与页脚及样式集）配套提供了引人注目的效果、图形改进功能、新文本功能及更简单的导航功能，通过这些功能可创建出最佳效果的工作文档。

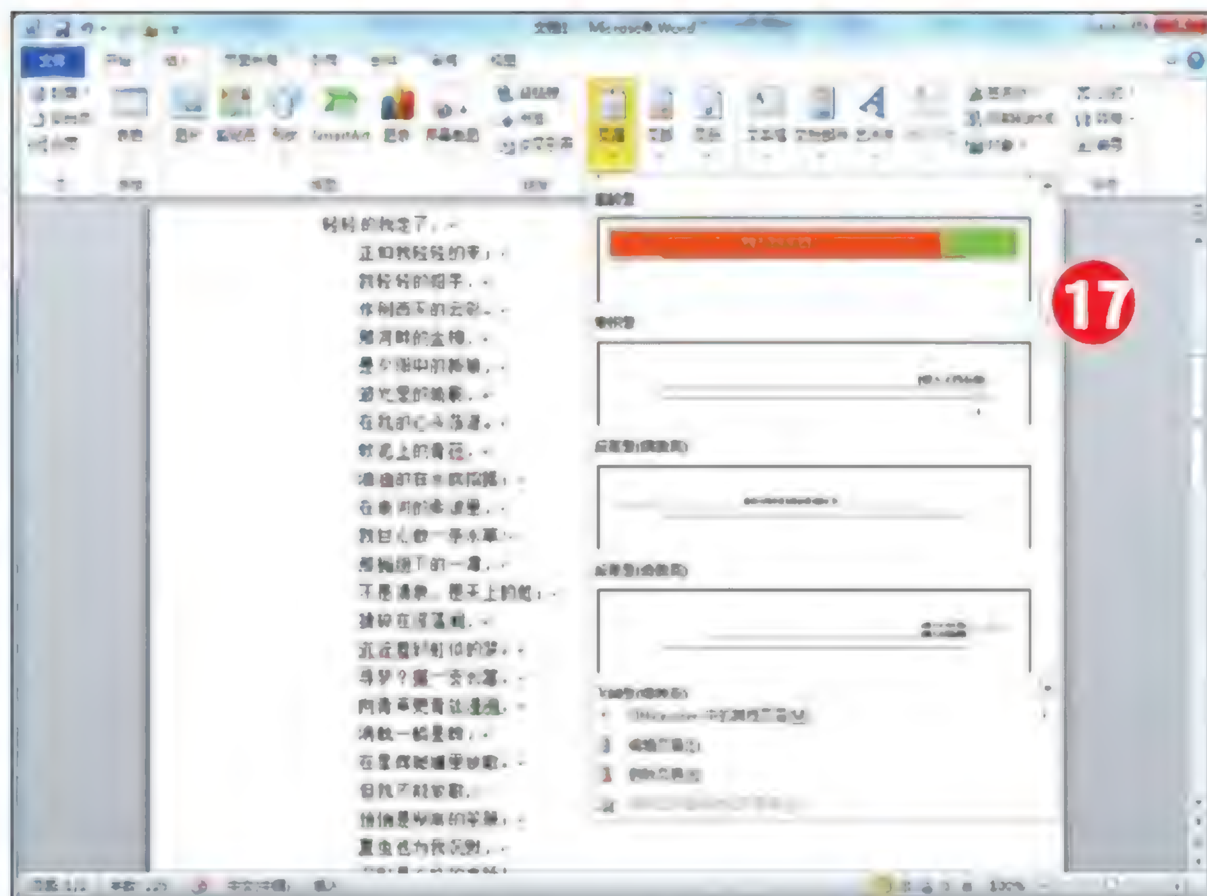
1.轻松设置专业的文本、图像格式

通过Word办公的用户一般就是对文档进行文字或图像格式编辑。Word 2010中提供了快捷的文本、图像格式设置功能，可轻松对文本、图像格式进行设置。

智能的文本编排

编排文本格式选中需要编排的文本后单击右键，在弹出的右键菜单中“样式”项目上，随后打开样式的二级菜单，在此显示了样式列表。鼠标滑向某个样式名称上，此时Word文档中被选中的段落将会以该样式进行显示。对选中的样式感到满意后，在此单击该样式即可生效。

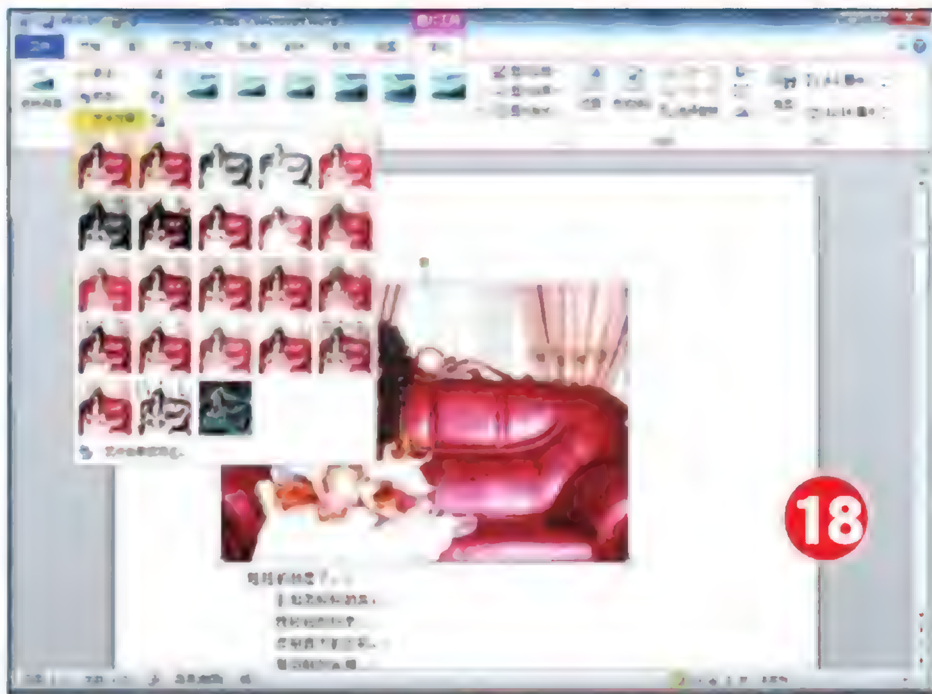
在Word 2010中提供了方便的页眉、页脚编辑功能。单击工具栏中的页眉或页脚按钮，打开其下拉列表，在此看到程序为提供了多种页眉、页脚模板，需要某个模板时，单击即可应用（图17）。在页眉、页脚选项中Word还提供了强大的自定义功能，单击“编辑页眉”链接，进入页眉编辑状态，在此可对当前文档的页面进行直接编辑，如插入函数、页数、文字、图片等，操作也非常方便。



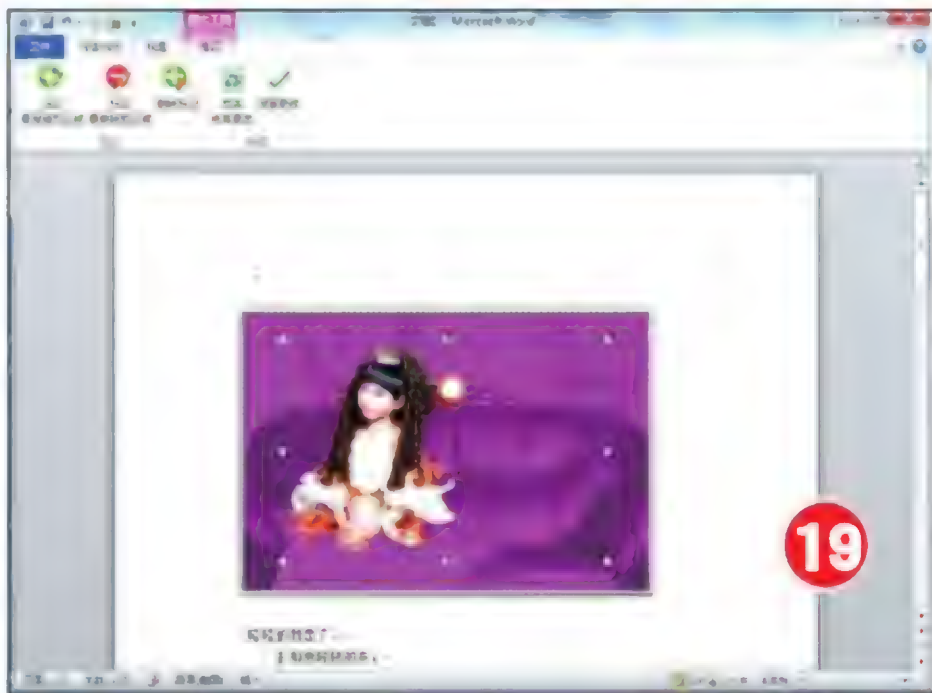
强大的图像编辑功能

为了方便用户在日常办公中对图像文件进行快速编辑，Word 2010提供了强大的图像编辑功能。

用户可通过Ribbon界面访问该工具。编辑文档时选择已插入文档中的图片，并换到“格式”页面，首先可在“图片样式”项中选择一种图片样式，该样式即可显示在图片中，如果对图片进行艺术处理时，单击“艺术效果”，可看到Word 2010提供了丰富的艺术效果模板，在此选择自己喜欢的艺术效果即可（图18）。在图像编辑界面中还可对图像进行锐化、软化、调节对比度和色彩饱和度、剪裁等处理。



在Word 2010的图像编辑功能中，还新增了一个“去除背景”功能，首先带图像编辑界面单击“删除背景”按钮，进入到“图像编辑”界面，此时看到需要删除背景的图像中多出一个矩形框，通过移动这个矩形框来调整图像中需保留的区域（图19）。保留区域选择后，单击“保留更改”按钮，这样图像中的背景就会自动删除了。



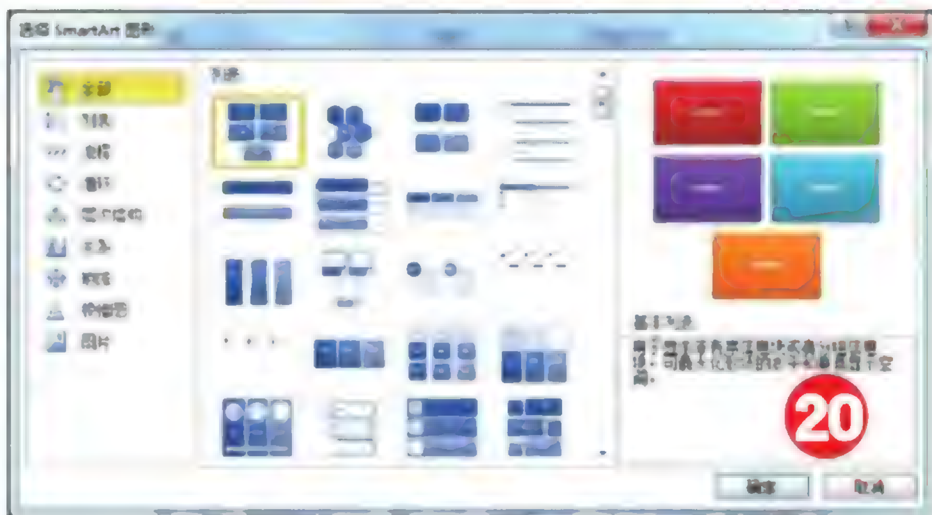
2.SmartArt图形，将想法转换为可视化信息

很多用户经常在Word中设计一些方案或活动案例，编辑这样的文档时总是要插入一些图形。在以前的版本中只能通过自选图形来制作一些活动案例，由于图形比较简单，设计起来比较麻烦，总是得不到预想效果。

为了便于用户根据自己的想法对文档进行设计，在Word 2007中增加了一个“SmartArt图形”功能，通过该功能可非常方便地在Word文档中制作流程图。

在Word 2010中，SmartArt的资源大大扩充。其中“图片”标签便是新版SmartArt的最大亮点，能轻松制作出“图片+文字”的抢眼效果，同时其他类别中也有新图形加入。

使用SmartArt制作流程图时，切换到“插入”菜单，单击“SmartArt”按钮，打开“选择SmartArt图形”对话框，在此列出众多样式SmartArt图形（图20）。点选某个SmartArt图形之后单击确定即可插入到Word文档中。

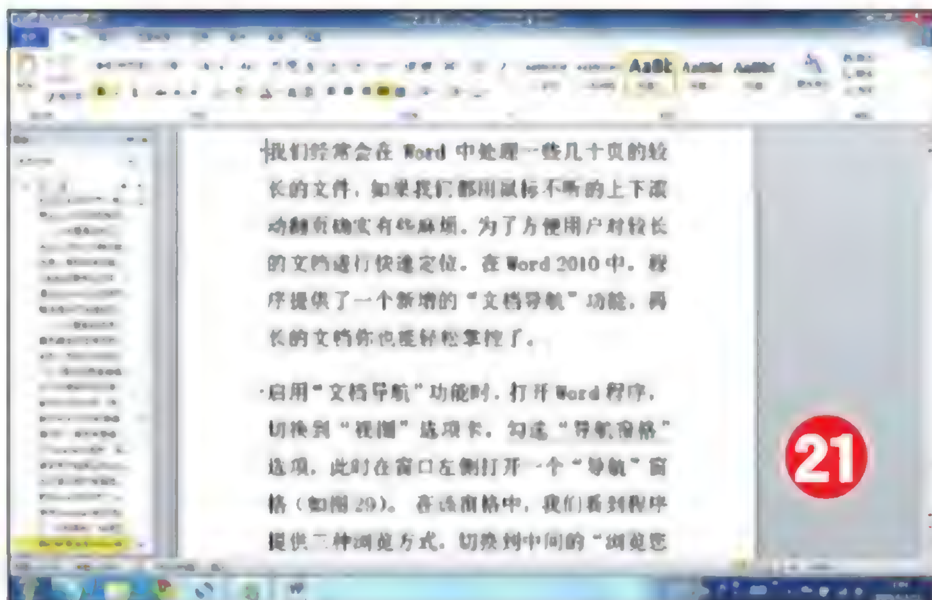


SmartArt图形编辑起来也非常方便，编辑时，选中插入的SmartArt图形随后在工具栏中出现一个“SmartArt图形”工具栏在此可根据需要对插入的SmartArt图形进行颜色、样式、形状进行自定义编辑，这样就可轻松设计出非常个性的流程图了。

3.“文档导航”快速定位

有时会在Word中处理一些几十页的较长的文件，如果都用鼠标不停上下滚动翻页确实有些麻烦。为了方便用户对较长的文档进行快速定位，在Word 2010中，程序提供的“文档导航”功能，再长的文档你也能轻松掌控了。

启用“文档导航”功能时，打开Word程序，切换到“视图”选项卡，勾选“导航窗格”选项，此时在窗口左侧打开一个“导航”窗格（图21）。



通过小标题快速定位

在该窗格中可看到程序提供三种浏览方式，在“浏览您的文档中的标题”下显示了该文档的标题，如果文档应用了文档样式，在该列表中还会显示小标题名称。在此可通过小标题对文档进行快速定位。

通过页面快速定位

在导航窗格中可通过页面进行快速定位，切换到中间的“浏览您文档中的页面”界面，在导航窗格中查看该文档中所有页面的缩略图，单击缩略图便能快速定位到该页面中。如果你浏览的文档页面过多，可将导航窗格的尺寸拉大些，这样就能显示更多页的文档缩略图（图22）。



通过搜索快速定位

在导航栏的搜索框中输入要查找的关键字后你会发现，在导航窗格中，可列出整篇文档所有包含该关键词的位置，直接点击就能快速定位。Word 2010采用的是渐进式搜索，即在输入关键字的过程中自动筛选符合条件的条目，并高亮显示与所输入字符相匹配的字符。

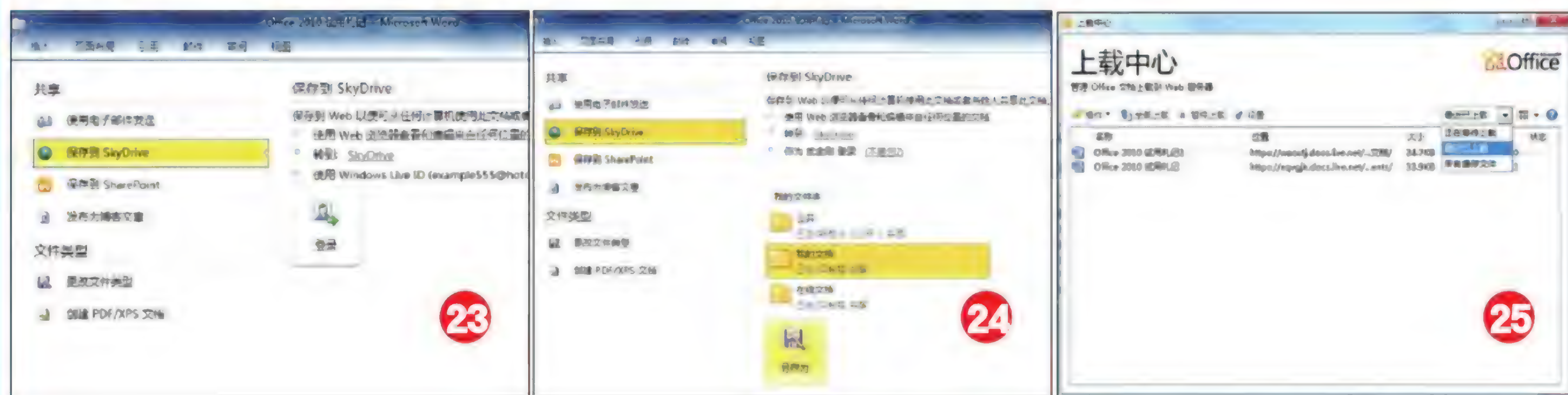
4.上传SkyDrive，让文件共享更方便

很多用户由于工作的需要经常在多台电脑上进行文件编辑，很多用户将其保存到网络硬盘或邮箱中，但是操作起来比较麻烦。在Word 2010中程序提供了“保存到SkyDrive”功能，这样可直接将编辑后的文档快速上传到微软的SkyDrive网络空间。

使用“保存到SkyDrive”功能时，必须拥有一个“Windows Live”账户，这样Word 2010会自动登录Windows Live空间，并且上传当前编辑的文档。

上传时，单击“文件”→“共享”，在该标签项下单击“保存到SkyDrive”，右侧出现“保存到SkyDrive”界面（图23）。在该界面中单击“登录”按钮，弹出一个登录对话框，随后输入准备好的“Windows Live”账户名和密码开始登录。成功后在该界面中列出了“Windows Live”空间中的所有创建的文件夹（图24）。随后选中保存文件的文件夹后，单击“另存为”，Word 2010会自动连接到服务器，将当前的文档保存到服务器中。

以后单击系统任务栏中的“Microsoft Office上载中心”图标，打开“上载中心”窗口，在此可方便的管理上传到Web服务器上的文件（图25）。首先在“Microsoft Office上载中心”界面中单击工具栏中的下拉菜单，选择“最近已上载”，此时该窗口中列出所有上传服务器上的文件。双击某个文件就上将其下载并用Word 2010编辑，编辑后直接保存可将其直接上传到Web服务器。



提示：如果想在多台电脑上SkyDrive空间中的文档进行编辑，需要在多个电脑上使用同一个Windows Live账户进行登录。

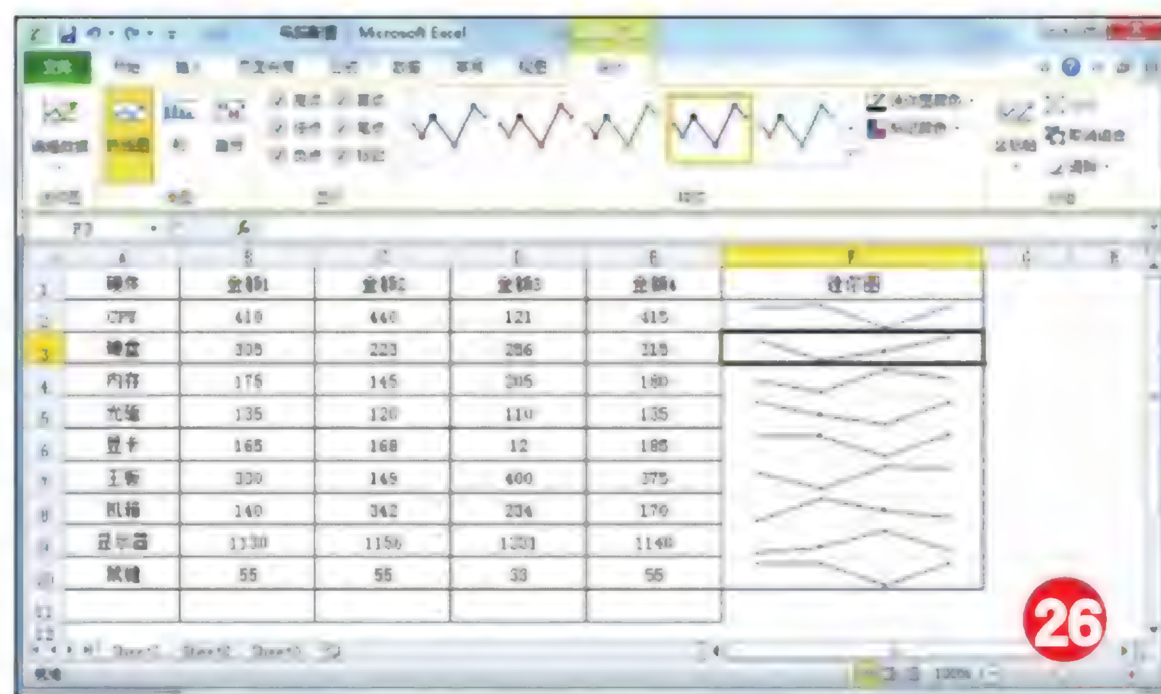
二、Excel

作为Office的一个重要组件，Excel 2010也增加了一些非常实用的功能。

1.迷你图，关注数据变化跟方便

Excel 2010提供了一个“迷你图”功能，通过这个功能可方便得对每一组数据进行图形显示，便于对数据进行分析。简单来说就是在一个单元格内显示出一组数据的变化趋势。目前Excel 2010提供了“折线图”“直列图”“盈亏图”三种图表样式。

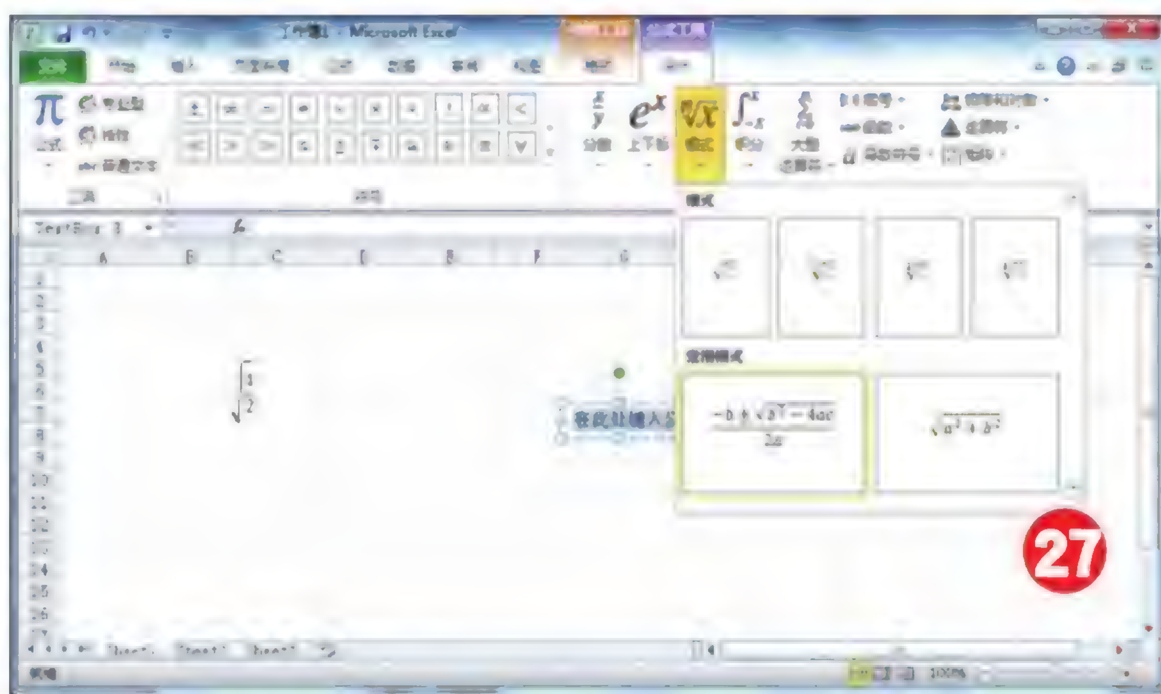
“迷你图”插入时，在需要选定插入“迷你图”的单元格，随后切换到“插入”界面，在此选择一个迷你图样式，随后弹出一个“创建迷你图”对话框，用鼠标框选要绘制的数据列，此时可看到整个图形便成功地显示出来（图26）。为了让图形显示更明显，在迷你图中还可对图像样式和显示效果进行编辑。



2.方便的公式编辑器

以前在Word中插入一些分数、根式、上下标符号等都要借助公式编辑器来完成。对在Excel中无法输入数学上的一些特殊式子而感到遗憾。在Excel 2010中，程序增加了一个公式编辑器。借此可快速输入数学中的各种形式的公式，如二项式定理、傅里叶级数等专业的数学公式都能直接输入。同时它还提供了包括积分、矩阵、大型运算符等在内的单项数学符号，足以满足专业用户的录入需要。

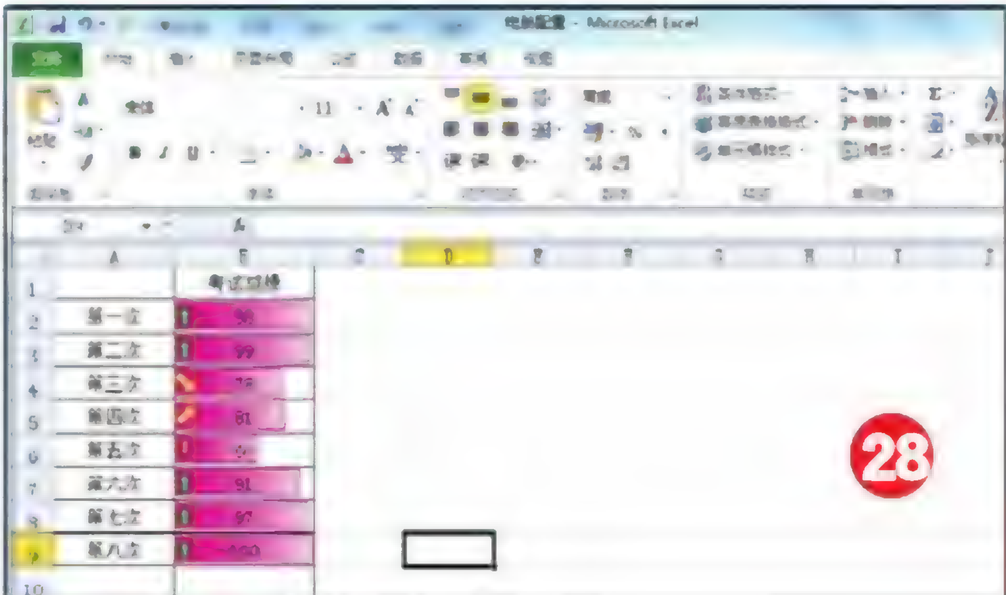
插入公式时，单击最右侧的“公式”，进入到“公式工具”界面，在此列出了多种形式的公式。如在输入根式时，单击工具栏中的根式公式图标，弹出一个根式列表，在此选择要插入的根式样式（图27），随后在根式中输入需要的数字即可。不过在Excel中插入的公式不能和单元格中的数据进行运算。



3.条件格式，让数据分析更明显

在Excel中经常对一组数据进行比较，这样能了解某个时段中数据的情况，如了解某个学生在一段时间内考试成绩情况等，如果在单元格中只输入成绩比较起来并不是太直观。Excel 2010提供了丰富的条件格式。

首先在表格中选中考试分数所在的单元格，随后工具栏中的“条件格式”打开一个下拉菜单选择“数据条”。在此看到数据条下拉菜单中列出了多种数据条的显示样式，根据需要选择即可，选中后看到单元格中根据数字的大小出现一个数据条。这样可对数据进行分析。此外还可通过条件格式列表中的图标集更直观的来显示数据信息（图28）。


28

三、PowerPoint 2010

对于PowerPoint 2010来说，新增的功能是对图像和多媒体文件的处理，这样可在PowerPoint 2010中轻松得到一个专业水准的演示文稿。下面就一起来看看PowerPoint的新增功能。

1.为图片增加艺术特效

使用PowerPoint制作演示文稿时经常要插入一些图片，可是在网上下载的一些图片插入到幻灯片中效果并不理想，通过专业的图像编辑工具进行编辑后再插入到幻灯片就显得有些麻烦了。在PowerPoint 2010可非常方便地对图片应用艺术纹理和效果处理，这样就能得到自己满意效果的艺术特效。


29

对图片进行效果处理时，首先在PowerPoint中选中需要艺术处理的照片，随后单击“图片工具”打开图像效果处理工具栏，首先在“图片样式”中选中一种图片样式效果。随后单击左侧的“艺术效果”，打开多个艺术效果列表。通过PowerPoint 2010，可对图片应用不同的艺术效果，使其看起来更像素描、绘图或绘画作品。此外还可为图片添加铅笔素描、线条图形、粉笔素描、水彩海绵、马赛克气泡、玻璃、蜡笔平滑、塑封、发光边缘、影印和画图笔画等特效（图29）。

为照片增加特效后，还可通过“删除背景”功能去除照片中的图片背景。操作方式与Word 2010中“删除背景”相似，在此不再赘述。

2.视频和音频的快速处理

在PowerPoint 2010中还增加了一个视频和音频编辑功能。通过这个功能可以非常容易地对已插入影音进行编辑和处理，操作起来既方便又直观。


30

视频的裁剪

在PowerPoint 2010可快速对插入的视频进行进行裁剪，使其得到一个合适高度和宽度的视频文件。裁剪时，首先单击“插入”工具栏中的“视频”按钮，选择文件中的视频，将该视频文件导入到幻灯片中。随后选中该视频文件，切换到“视频工具→格式”界面，单击“裁剪”按钮，此时看到该视频的边缘多出几个拖动按钮，通过这几个拖动按钮来调整视频的宽度和高度。此外也可在“裁剪”按钮右侧的高度和宽带项中直接输入需要的高度和宽度值（图30）。



31

视频文件的剪切

视频文件的剪切和视频文件高度和宽度的裁剪并不是一个概念。视频文件的剪切是指在时间轴上对视频文件的播放长度进行剪切。剪切时，进入到“视频工具→播放”界面，单击“裁剪视频”，打开一个“视频裁剪”对话框（图31）。随后在时间轴上拖动“开始时间”和“结束时间”滑块来调整需要的视频内容，调整后单击“确定”按钮。

除了拥有便捷的视频截取功能外，还专门提供了“淡入淡出”“音量大小”等常规调节功能。此外也可通过鼠标悬停，直接在幻灯片上预览影像，大大降低了复杂幻灯片的整体制作难度。

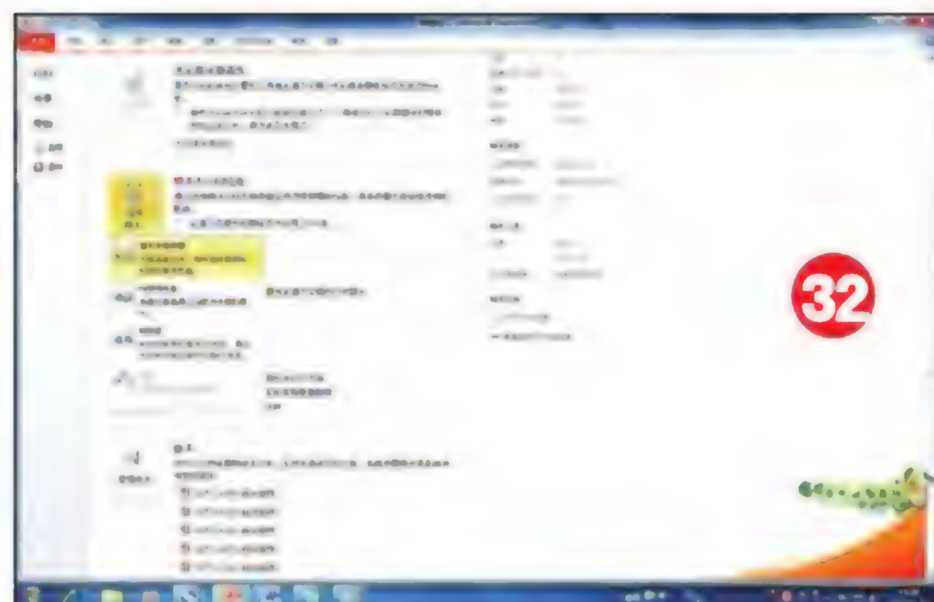
3.新增“转换”标签

在PowerPoint 2007中，对象的动画特效与幻灯片页面切换特效同属一个标签，这样设计操作起来存在着很多不便弊端。

在PowerPoint 2010中，为了方便用户操作，增加了一个“转换”标签，这样与“动画”标签分别负责“换页”“对象”的动画设置。由于两者功能不同，面板上的设计也略有差别。同时新版中摒弃了原有“慢速”“中速”“快速”三档设计，转而直接采用秒数标记，让幻灯切换更精确。在动画效果设计特效中，可直接在动画特效下直接加入了文字描述，看上去一目了然。

4.文件压缩

PowerPoint 2010提供了Web共享、网上存储等功能。但是庞大的体积不但会占用更多空间，还会影响上传速度。在PowerPoint 2010中，为了方便用户保存演示文稿，程序提供了一个“压缩媒体”功能，这样就可一键对演示文稿进行压缩，效果非常好。压缩时，单击“文件→信息”，在该标签项中选择“压缩媒体”功能，可根据不同环境压缩成“演示文稿质量”“互联网质量”“低质量”三种级别，可根据需要选择压缩方式（图32）。


32

5.幻灯片的广播

Office 2010内置了强大的网上协作功能，各个组件中都集成了这一特点，其中“广播幻灯片”是PowerPoint 2010中新增加的一项功能，这与电子教室中经常使用的视频广播颇为类似，即允许其他用户通过互联网同步观看主机的幻灯片播放，这样即便客户远在异地也可同时共享幻灯片的内容了。

使用时，首先单击“幻灯片放映”标签下的“广播幻灯片”，然后再点击弹出窗口中单击“启动广播”按钮，程序开始连接服务器成功后弹出一个输入用户名和密码窗口，在此需要输入Windows Live ID即可，然后开始将幻灯片文件上传到服务器（图33），上传后服务器会自动分配给用户一个共享网址，将其发送给其他接收者后通过浏览器打开，这时便能与主机同步观看正在播放的幻灯片了。

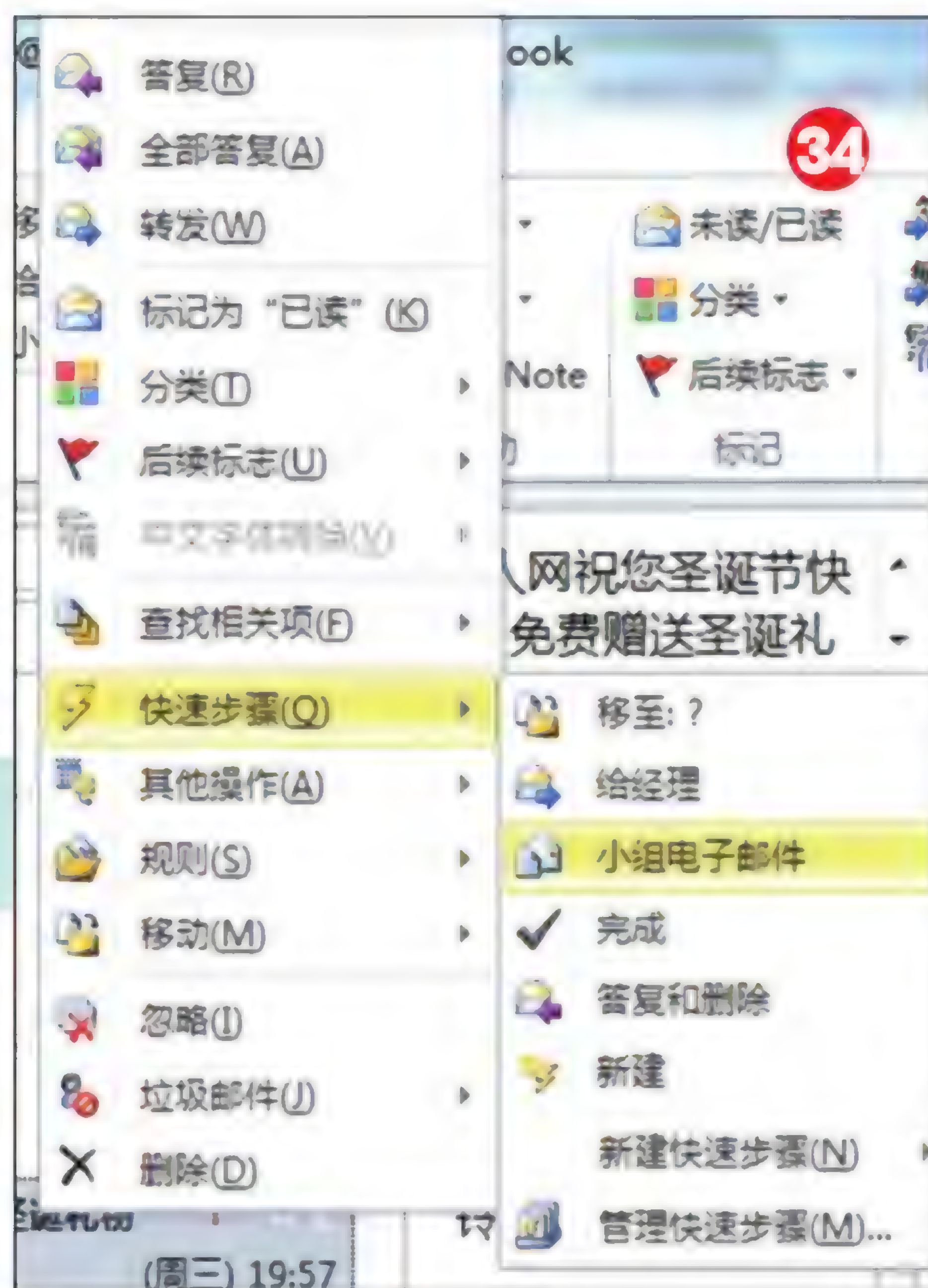


33

四、Outlook 2010

如果你经常使用收发电子邮件，是不是也为电子邮件的转发、移动、分类而发愁？在Outlook 2010中提供了电子邮件的“快捷步骤”邮件管理功能，这样只要一键就能快速对电子邮件进行管理。

使用“快捷步骤”管理邮件时，进入到“邮件”界面，如果想对某个邮件进行转发或分类保存时，在该邮件上单击右键选择“快速步骤”，在弹出的快速步骤菜单中选择某项操作即可，如选择了转发某人，Outlook 2010将快速将该邮件发送到指定用户的邮箱中非常方便（图34）。



34

总　　评

Office 2010提供丰富的视觉效果、智能的文档编辑功能、高效的网络协助办公模式、方便的邮件和信息管理。在Office 2007中，微软已经引入了全新的办公理念和全新的Ribbon设计思想，这一切在Office 2010中将会体现的更加方便。程序新增文件管理中心、一站式打印、智能的粘贴选项让用户对文件管理和编辑更加方便、快捷；而丰富、快捷的“SmartArt图形”，能轻松将创意转换为可视化信息。此外，程序新增的“受保护的视图”实时有效的防护了系统安全。

总之，Office 2010不但保留了用户熟悉和亲切的经典功能，还采用了更加美观实用的操作界面、更智能和多样的办公平台，以及众多创新功能。目前，虽然Office 2010还在测试阶段，还有一些美中不足的地方，如远程协助的网络服务器不能使用、程序本身还存在一些安全漏洞等，但是从功能和操作上，不能不承认Office 2010总结了Office 2007中的优点和不足，虽然看起来变化不大，但用户使用会更加便捷。P

流氓新花样

清除劫持IE图标的流氓软件



■贵州 逍遥

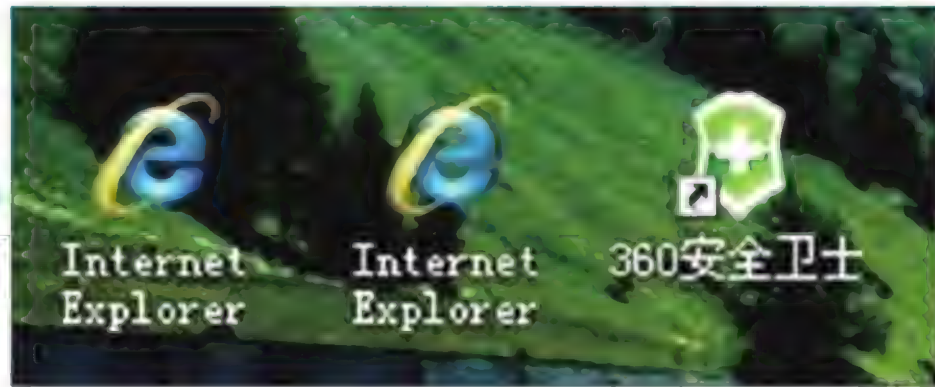
关键字：清除IE图标劫持

编者按：“常在河边走，哪有不湿鞋”。测试的软件多了，本人的电脑也难免中招。不过玩软件这么多年，对于流氓软件和病毒的招数还算熟悉，有自信解决，因此也不在意。不过果然是魔高一丈，新的流氓手段层出不穷，本人也遇到了一个前所未有的流氓，费了九牛二虎之力才解决掉。于是想到了读者可能也会遇到，那么何不分享心得。

流氓软件往往是针对IE下手的，一些流氓软件玩出了新花样，伪装IE图标，让用户难辨真假，导致主页被更改，重复访问恶意网站——使用IE图标劫持，已成了目前非常流行的一种流氓软件劫持手段，有许多用户都遭受此类流氓软件的攻击，其中最为典型的就是苹果工具条流氓软件。

典型流氓事件案例

2009年底，大量上网用户遭受一种恶意流氓的攻击，其典型症状是：IE首页被劫持修改为www.365j.com、1188.com、07707.cn、yy2000.net等，首页无法恢复，桌面上多出了一个IE快捷方式图标，且无法删除。



遭受类似流氓骚扰的用户，大多是由于安装了苹果工具条（又名果果工具条、苹果图标秀、桌面美化秀）、卡巴Key获取器等软件所导致的。尤其是苹果工具条传播范围极广，所造成的攻击危害极为严重。

苹果工具条 1.02

暂停下载 未通过审核　瑞星检测　金山检测

软件大小：	1.17 M	热门等级：	★★★
更新时间：	2009-06-20	联 系 人：	32710802@qq.com
下载次数：	21702	开 发 商：	http //www.sina123.net
界面预览：	无	软件类别：	国产软件 / 浏览辅助
软件语言：	简体中文	应用平台：	Vista/2003/XP/Win2000/NT
软件性质：	免费软件		

“苹果工具条”打着IE导航插件之名，行流氓之实，早已被天空和华军等下载站公告停止下载。但是由于它号称提供强大的网页搜索功能、在线电影播放搜索及站长常用的各种工具，如站长网资讯、admin5资讯、网站排名、各种在线Logo制作等。苹果工具条表面上看起来也确实挺漂亮，会在桌面上添加一个Mac风格的浮动工具条，因此欺骗了不少用户下载安装，当然也有许多用户是在安装其他软件中被强制或偷偷安装的。

苹果工具条的官方网站是www.ggkkj.com，很具欺骗性。安装过程中没有任何提示将修改IE主页的信息，但打开浏览器后IE主页被设置并锁定为“http://www.365j.com/”。在安装完苹果工具条后，桌面上原有的IE图标与快速启动栏中的IE快捷方式会被删除或隐藏，然后它会创建一个不带快捷方式小箭头的桌面IE图标及快速启动栏中的IE快捷方式。假IE图标很逼真，右键菜单中的“属性”也能打开Internet选项，但是假IE图标是无法直接删除的，右键菜单中的“删除”命令是没用的（左侧为假IE图标，右侧为真IE图标）。





苹果工具条安装执行后，任务管理器中出现几个进程macjie.ax、macjie.exe、kkjie.exe、macnis.exe和repro.dll等，由于版本的不同可能创建的进程名和数目有所差异。其中的macjie.ax就是悬浮在桌面上方的工具条，而其他几个进程则是用于进行流氓骚扰和自我保护，例如修改注册表、系统Hosts文件、锁定IE首页等。

带毒苹果自动除

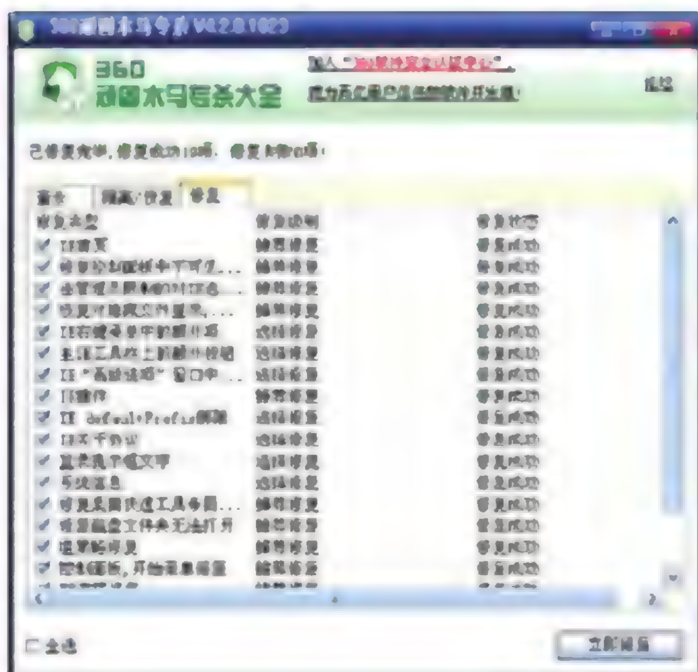
碰到流氓软件，首先考虑的是使用常规武器自动赶走流氓。不过对于苹果工具条比较难缠，360安全卫士无法自动检测删除，根本检测不到任何问题，只有使用360顽固木马专杀，或Windows清理助手进行清除。

方法一：360专杀赶走顽固木马

苹果工具条有的版本带有自卸载程序，当然不能完全自我删除，但可将一些明显的程序文件卸载掉，就不必手动删除程序本身了。如果带有卸载程序，则可点击“开始→程序→果果工具条→卸载苹果工具条”进行卸载，如果未带卸载程序可跳过此步骤。

下载执行最新的360顽固木马专杀大全，解压后双击Superkiller进行查杀，在进行联网状态下使用“自定义”方式选择全盘扫描。扫描完成后，将会提示发现恶意程序，需要重启进行清除。按照专杀提示立即重启，这一步一定要做，如果不立刻重启的话，很可能无法彻底清除掉流氓软件。





完成后重启电脑，再次执行360顽固木马专杀进行查杀，如果还扫描到清除项目则重复上面的操作，直到扫描不到可疑的项目。完成后主要的流氓文件已被清除掉了，选择“修复”选项页，在这里勾选“IE首页”等相关项目，也可直接全选，点击“立即修复”。修复完成后，桌面的假IE图标就消失了，真正的IE图标被恢复，同时IE首页问题也得到了解决。

再下载执行360安全卫士最新版本，点击“常用→修复IE”，全选所有项目进行修复，会发现并自动修复两个异常项目。再选择“高级→全面诊断”，使用全面诊断工具查找系统中的危险项目。全选所有危险项目，然后进行修复。



最后一步就是删除苹果工具条残留在系统中的程序文件，如果前面已使用苹果工具条自带卸载程序进行卸载，那么此步可忽略，否则的话进入资源管理器中删除“C:\Program Files\advstrs”文件夹中的所有文件和子文件夹内容。



方法二：Windows清理助手赶走烂苹果

相比360安全卫士和木马专杀，Windows清理助手驱除苹果工具条要更加方便彻底一些。

使用Windows清理助手进行全盘扫描，可扫描到7个可清理的对象，查看对象详细信息，可看到其中包括苹果工具条创建的假IE图标。勾选所有扫描到的对象，并将清理模式设置为“内核级别”，点击“执行清理”按钮，即可全部清除所有流氓项目。



清理完成后，此时IE主页还处于锁定被修改状态，需要进行修复。在“故障修复”中，重点勾选“默认主页被修改”“修复IE桌面图标”这两个项目，其他可使用默认勾选状态，点击“执行修复”按钮，即可修复IE主页并自动删除桌面假IE图标重新正常IE图标。

最后系统恢复正常，不要忘记将苹果工具条彻底赶出系统——打开资源管理器，彻底删除“C:\Program Files\advstrs”文件夹中的所有文件和子文件夹内容。

军刺捣烂毒苹果

使用360顽固木马专杀和Windows清理助手，可有效清除目前各版本的苹果工具条，不过苹果工具条和其他流氓软件一样，总在不断变着花样避免被驱除，因此以后的某些新版本或新变种可能无法彻底清除掉，此时就必须手工干掉苹果工具条了。



1.清除苹果工具条主进程及文件

首先关闭所有其他的程序，并且退出杀毒软件防火墙等安全工具，然后执行Wsyscheck。在“进程管理”中可看到几个标记为红色的可疑进程，除了“Wsyscheck.exe”外（这个是安全工具本身的进程），勾选其他几个进程名，点击右键，在弹出菜单中选择“结束进程并删除文件”。执行命令后，即可结束苹果工具条的几个进程，并彻底删除该进程对应的文件。

提示： 需要注意的是，有一些标记为红色的进程名，有可能是正常程序进程名，因此要注意通过“映像路径”（进程对应程序文件路径）和“文件厂商”等信息，判断该进程是否为自己平时所使用程序。如果是的话，不要勾选此进程。

2.清除苹果工具条服务及启动项目

切换到“服务管理”选项页，在这里检查苹果工具条安装的服务项目。可疑的服务项目同样是以红色显示的，这里发现一个可疑的服务项目“Secondary Telephony”，其对应的程序文件启动命令为：

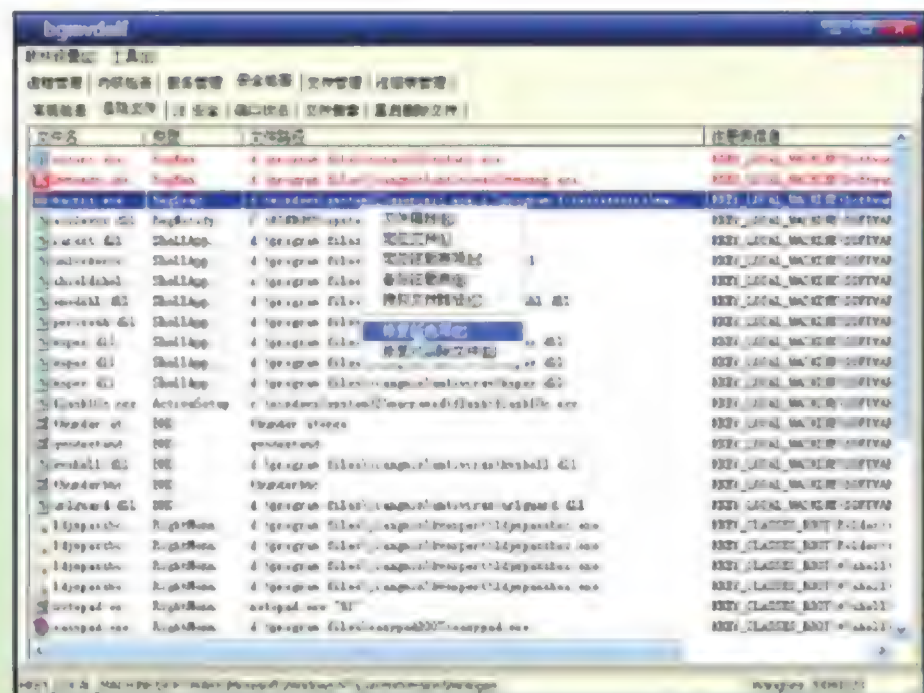
C:\WINDOWS\system32\lodfnuiq.exe runsrv /name:"Secondary Telephony" /prinum:"32" /cmdline:"C:\WINDOWS\system32\msprsfj.dll"



右键点击此服务名称，在弹出菜单中选择“删除选中的服务和文件”命令，即可将苹果工具条服务及文件删除掉。

提示： 有的版本的苹果工具条所创建的服务名称可能与此不同，需要注意分辨。如何判断苹果工具条所创建的服务及进程文件名，将其与正常的程序服务及进程区分开来，我们将在后面进行详细介绍。

在“安全检查”→“活动文件”选项页中，检查所有可疑的启动项目。这里有一个红色项目“macnis.exe”，使用右键菜单命令“修复所选项并删除文件”，即可删除苹果工具条对系统启动加载所作的手脚。



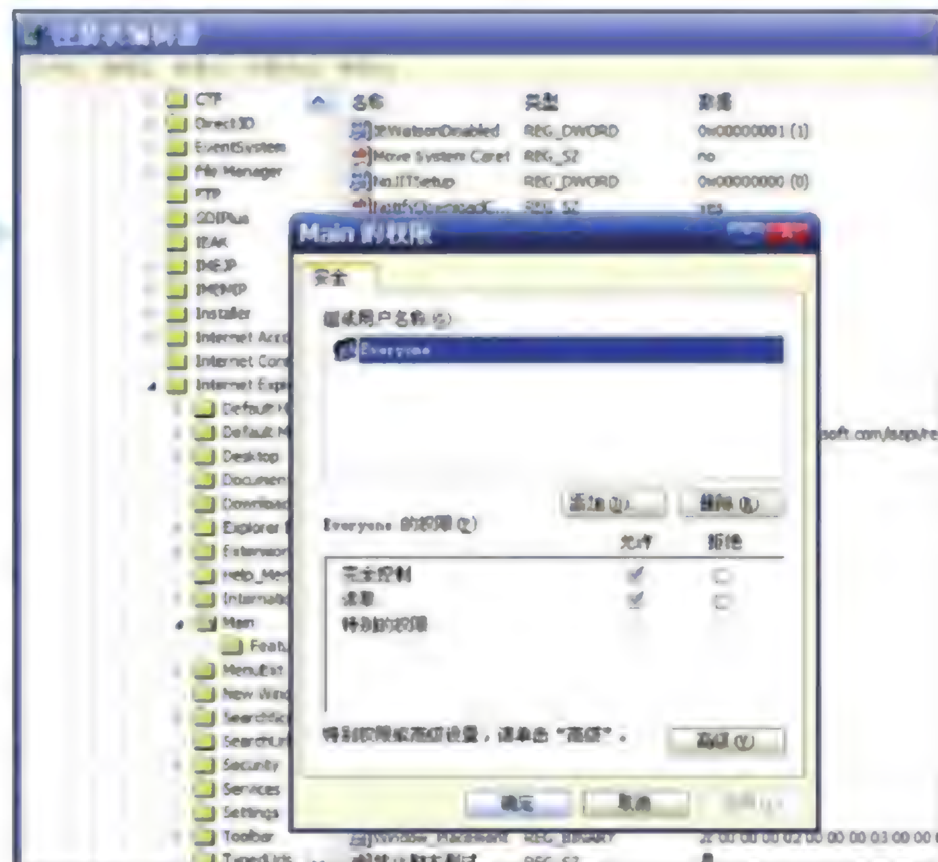
提示： 有当前版本的苹果工具条，会修改注册表HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS NT\CURRENTVERSION\WINLOGON\USERINIT，将其值“C:\WINDOWS\system32\userinit.exe,”改为“C:\WINDOWS\system32\userinit.exe,C:\Program Files\avdrv\macnis.exe”作为启动项。每次系统启动时都会执行流氓程序，因此这也是许多用户修改IE图标恢复主页后重启又被流氓更改的原因。

3.修复IE主页

在“IE安全”选项页中，可看到苹果工具条流氓软件修改IE主页的项目“Start Page”，使用右键菜单“修复并删除文件”命令进行修复。如果不能修复成功的话，通常是由于流氓软件修改了注册表权限。可查看注册表键值，打开注册表编辑器，定位到相应的键值，这里为“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main”。



右键点击此项目，在弹出菜单中选择“权限”命令，可看到权限被修改为Everyone无法读写，勾选“完全控制”，确定后即可恢复该注册表键值权限。再次进行修复，即可成功。



4.修复IE图标

此时IE主页已被修复了，但是点击桌面及快速启动栏IE图标还是会打开流氓网站，因为桌面及快速启动栏IE图标都是有问题的，需要进行修复。

快速启动栏对应的文件夹路径为C:\Documents and Settings\Administrator\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch，其中有“启动Internet Explorer 浏览器.lnk”的文件，对应的就是快速启动栏IE图标。查看其属性，可看到启动命令为：

"C:\Program Files\Internet Explorer\Iexplorer.exe" http://www.365j.com/



显然，在启动命令中强制指定了IE启动时打开指定的流氓网站。

在“安全”选项页中，将访问权限设置为“完全控制”。再修改文件属性取消“只读”，将启动命令后的“http://www.365j.com/”或其他流氓网址删除即可。当然，也可不必修改权限，而直接用其他工具进行删除，重建快捷图标即可。





对于桌面伪装的图标，是通过修改注册表进行劫持的，因此无法通过文件管理器直接进行删除或修改。可在桌面空白的地方点鼠标右键，选择菜单命令“排列图标”→“执行清理向导”，打开清除向导后，选择要清理的图标为“Internet Explorer”，完成后即可将伪IE图标放入桌面名为“未使用的桌面快捷方式”文件夹中。删除此文件夹，重建桌面IE快捷方式即可。



重建IE图标的方法

重建IE图标很简单，直接到C:\Program Files\Internet Explorer下为Iexplorer.exe创建一个桌面快捷方式即可。如果要创建有右键菜单命令“属性”和“打开主页”类型的IE图标，那么可在设置桌面属性，在其中勾选显示IE。

不过有的系统自定义桌面中也没有IE选项，那么可在非系统盘分区中建立一个名为“Internet Explorer.{871C5380-42A0-1069-A2EA-08002B30309D}”的文件夹，再复制到桌面即可。

Windows 7下没有清理功能，可以通过注册表清除。点击“开始”→“执行”命令，在“执行”里输入“regedit”，确定后打开注册表编辑器。定位到注册表项目HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Desktop\NameSpace，删除其下的多余键值，仅保留如下正常的键值：

{1f4de370-d627-11d1-ba4f-00a0c91eedba}

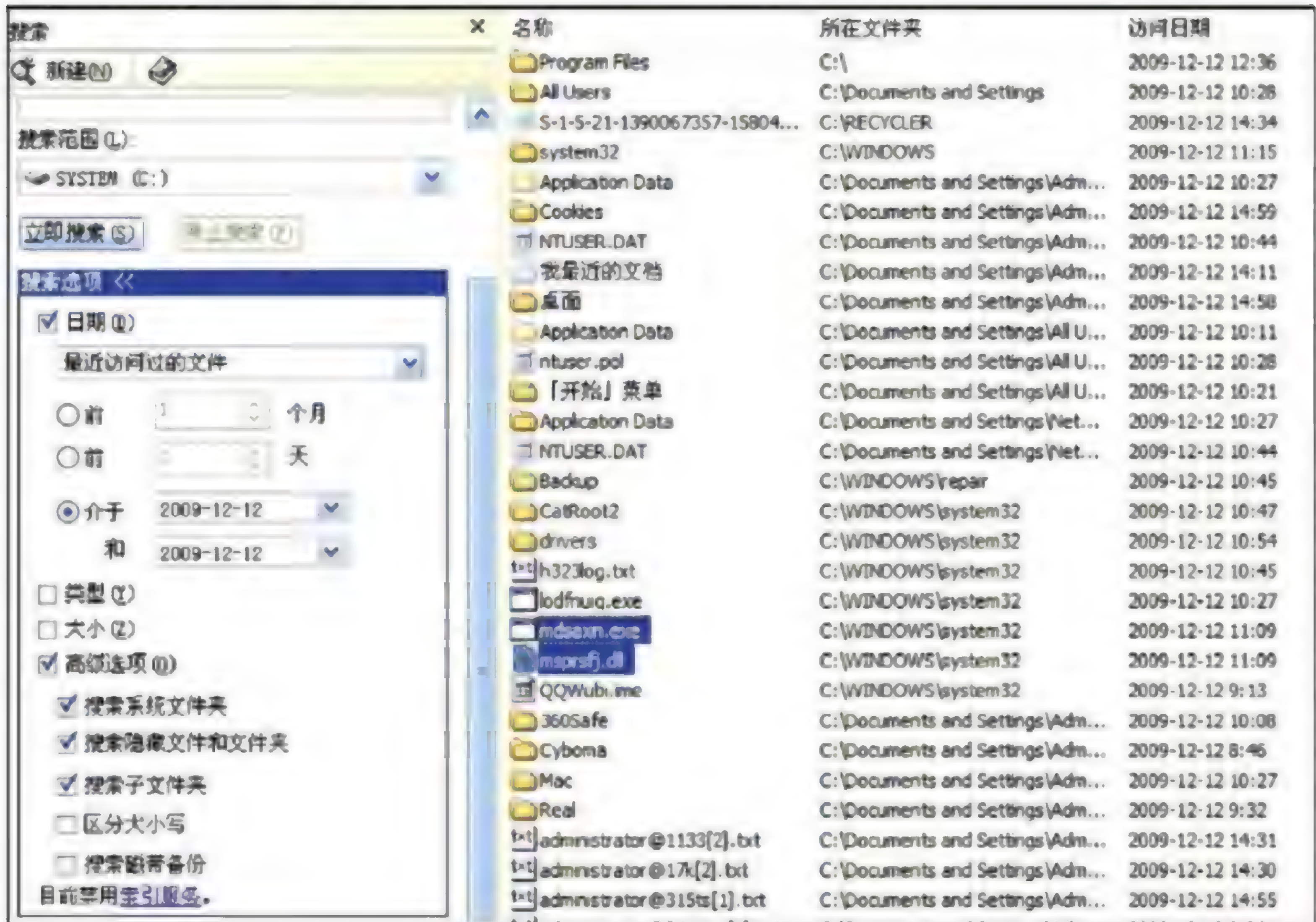
{450D8FBA-AD25-11D0-98A8-0800361B1103}

{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}

{e17d4fc0-5564-11d1-83f2-00a0c90dc849}

删除完毕后刷新桌面，即可将伪装IE图标清除，重建IE图标就可了。

再搜索苹果工具条残留在系统中其他路径下的文件。不过也可省略，因为残留的文件和一些项目对系统根本无法造成影响了。方法如下：



打开Windows文件搜索工具，设置搜索选项中的时间为刚才查看到的苹果工具条主文件夹创建时间，并选择搜索所有系统文件和隐藏文件。搜索在该时间内创建或访问的所有文件，将其删除即可，例如这里发现在C盘系统目录System32下还有两个文件：mdsaxn.exe和msprsfj.dll。

最后还可用360安全卫士或其他工具全面诊断一下系统，看看是否有残留的项目。重启系统，如果没有其他异常，则说明苹果工具条已被完全赶出系统外了。



大家都知道，微软饱受指责的.net Framework，在Windows 7中已属于随系统安装的组件。回想人们不喜欢.net软件的原因是什么？是因为在安装程序之外，还必须要安装一个程序解释器，而且该解释器还不断在升级。但若是了解一下技术底层，原来.net程序使用的是微软的Visual C#，这一开发环境与传统的Visual C++相比，在图形界面开发上效率要高很多，虽然最后执行效率可能差些，但对程序员而言轻松则不只一点点。在技术和效率之间，程序员之间一直有争议，不过现在看来，Win7能将.net Framework加为组件，绝大多数程序员都感到高兴，同时用户们也少了很多反感。而对于我来说，每次写到.net程序时，不再需要附加说明，也是小小地省了些笔墨和选择时的心思。

■北京 淮阳客

太空望远镜——Microsoft WorldWide Telescope 2.5

□大小：39.9MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/39486.html

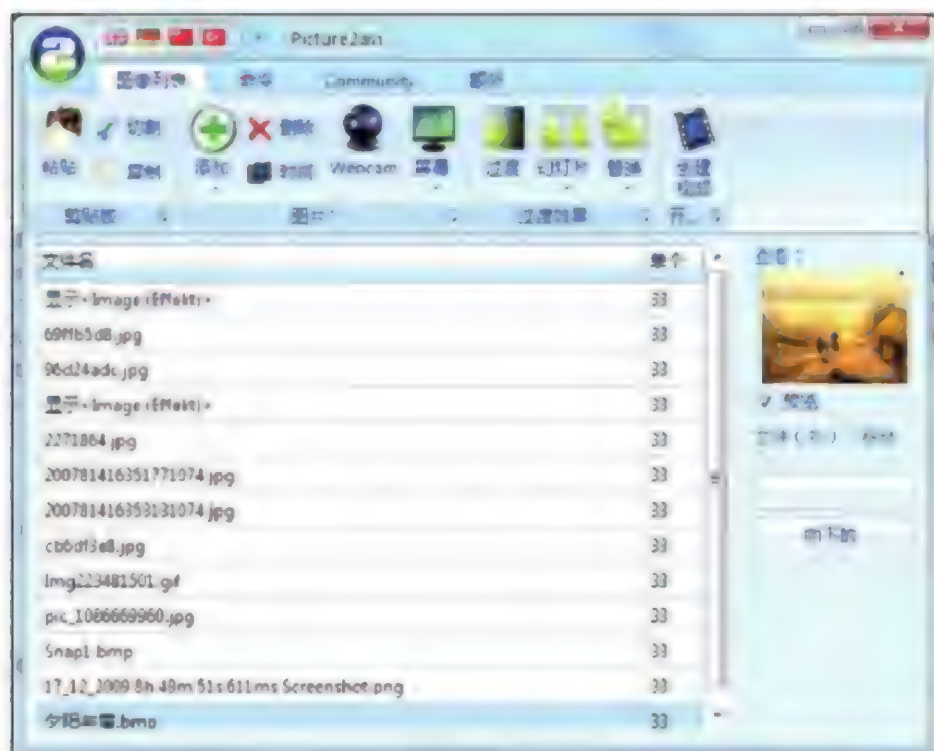
天文爱好者及对我们所生活的宏观世界感兴趣的朋友，在当今的网络时代中，可借助一些大公司提供的工具软件，获取以往不可能轻易获得的图片资料。而现在这些工具中，微软的“太空望远镜”正逐渐崛起。在最新的2.5版本中，软件完整支持简体中文（初始界面为英文，请点击菜单“Settings”→“Select your language”，再选择“Simplified Chinese”），国内用户可更方便地使用。这款软件的具体操作类似于我们已熟知的在线地图界面，只要通过拖拽、旋转、放缩，就可无缝浏览软件服务器上的巨大图片资料库，让你感觉如同在宇宙中遨游一般。软件已预设了众多分类，例如星座、太阳系、哈勃望远镜等，用户可分门别类地逐一浏览。在浏览到某片区域时，下方还会给出当前区域你可能会感兴趣的星体，当然你也可直接进行搜索。除了自由浏览与分类浏览外，软件还提供了一个很有趣的“向导式漫游”，这是由专家们使用该软件配合所讲解的一段段图片演示+音频讲解+文字解说，点击进去后软件会自动联网下载，稍加等待就能看到精彩的天际漫游。唯一遗憾的是，虽然软件界面已汉化，但其中的资料仍是英文形式，因此喜欢的朋友要下些学英语单词的功夫了！



图片转视频——Picture2avi 2.6.3

□大小：3.37MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43535.html

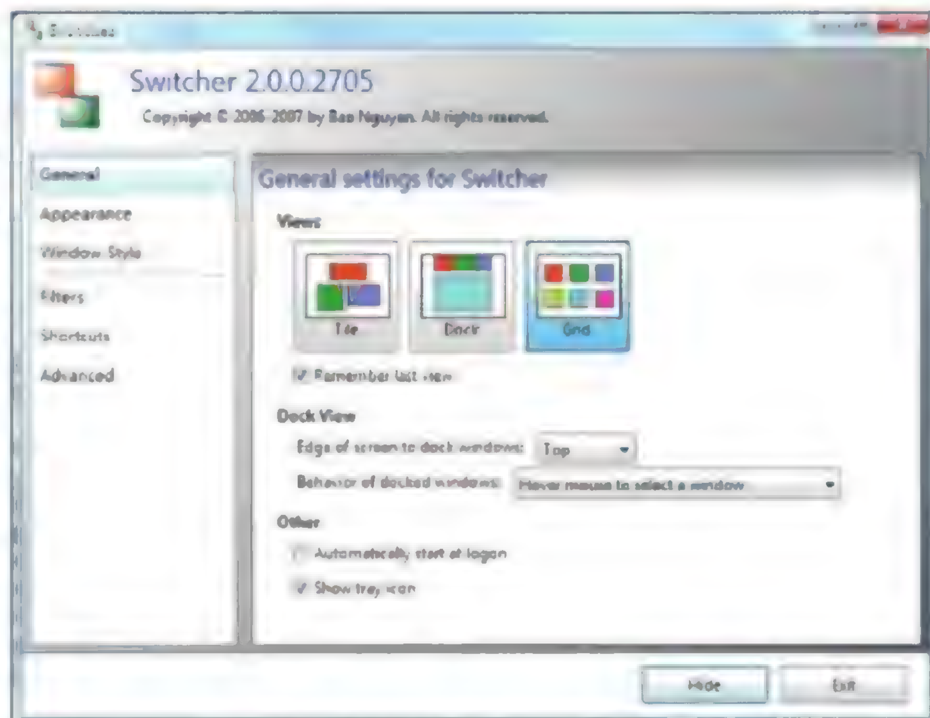


一款可方便地把静态图片转换为动态视频的小软件。该软件功能简单明了，由于采用Ribbon界面，操作非常方便，只要指指点点就能完成最后的作品。该软件支持从文件、屏幕截图（你也可把它当成一个简单的区域/全屏截图软件）及摄像头画面中获得图片资源。资源加入完毕后可对其进行顺序排列、过场设置、帧数设置（遗憾的是免费版不能设置单张图片的显示时间）等操作，其中“过场”包括平滑过渡、幻灯平移及图片交换等简单效果。最后在生成作品时，软件还支持3种特殊效果：反相、边框与镜像，笔者推荐最后一种镜像效果。最后对软件的使用给出如下建议：1.点击左上中国国旗图标可切换中文显示，但是中文翻译错误较多，建议随时切到英文对照；2.若是生成视频时卡住，建议先扫描一下编码器（Rescan Codecs），再重新确定；3.注意安装时有一个工具栏安装选项（Picture2avi Online Toolsbar），若不需要记得取消。

窗口切换更明显——Switcher 2.0.0

□大小：1.32MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://insentient.net



尽管Windows 7的窗口切换功能已不弱，但若是你想做些改变，或是想关闭Aero特效，或是平时使用时窗口开太多，希望能更有效率，那么这款软件都是一个好选择。软件可执行于Vista和Win7系统下，默认切换按钮是“左Win键+~”。它提供3种切换模式：Tile（按窗口形状组合摆放）、Dock（屏幕边缘放置窗口缩略图，下方显示大窗口）和Grid（网格状摆放）。默认的窗口切换界面，可能会让习惯Win7华丽界面的用户觉得“丑”，不过实际上它的所有颜色设定、排列方式及是否添加边框都可任由你改变。另外，在切换过程中，软件还支持一系列的快捷键操作，例如让当前窗口隐藏、搜索标题含某字的窗口（切换时直接键入文字就可打开搜索），所有这些快捷键都可自定义，如果有需要，还可将它们设置为全局快捷键——请在软件的设置窗口中找到“Shortcuts”之下“Edit Shortcuts”按钮，点击其对所有快捷方式进行设定。最后，这款软件还支持切换时过滤，例如略过已最小化的窗口等。

网页按钮巧设计——Agama Web Buttons v2.60

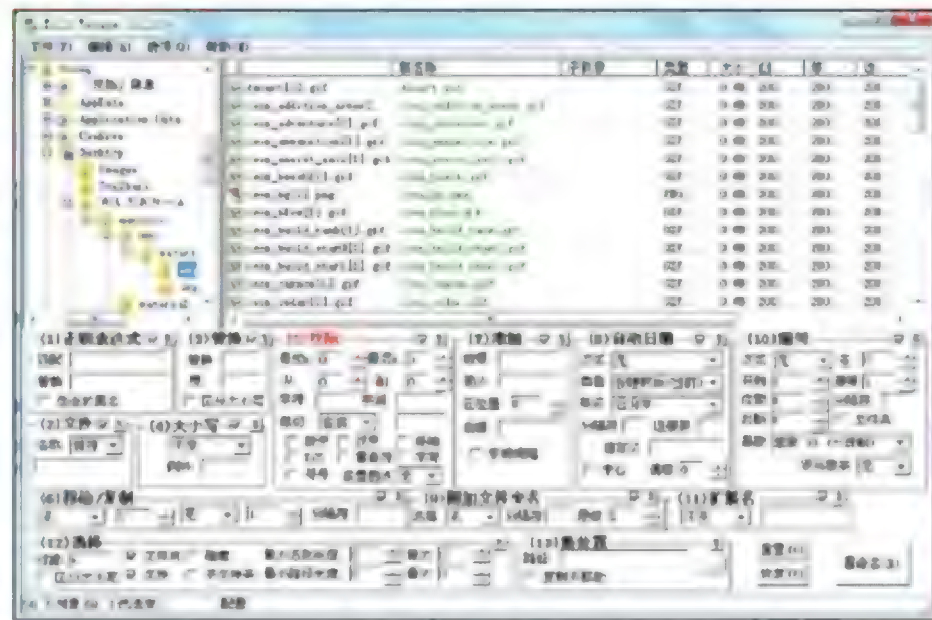


□大小：6.31MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://download.pchome.net/176525.html

无论是制作网页还是进行其他与软件相关的界面设计，搭配几个不错的按钮都能让作品增色不少。这款软件内置了众多的按钮模板，样式覆盖全面，无论是2D、3D、水晶、金属、塑料，它都包含于其中。在制作自己的按钮时，只要挑选喜欢的模板，再将其中的文字变成自己的，就可快速获得图标文件。当然，若是你足够细心，那么它也可进行非常个性化的设置。除了按钮大小、透明度、亮度/对比度之外，还可对文字样式、字体等进行细微的调整，并可向按钮中插入符号图像；若是你希望直接用这些按钮生成网页上的菜单，那以还可利用软件“类集”设计功能，将多个按钮加入到同一类集，这时选择浏览器预览，软件会提供一些已设置好的HTML模板，你可对其中的颜色参数进行选择，还可决定菜单是纵列还是横列，如此即可快速看到最后的效果。最后，软件支持网页与图标导出，若是网页制作，在导出的网页基础上稍事修改，就能为自己的作品添色加彩！

批量命名不发愁——Bulk Rename Utility 2.7.1.1

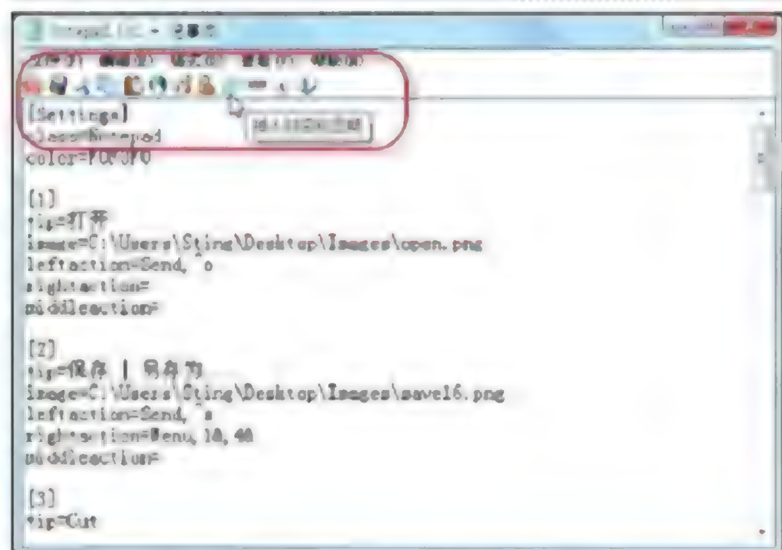
□大小：1.77MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/37310.htm



批量命名这种软件，平时并不常用，但一旦要用时才发现同类软件的区别真的是很大！笔者近日就碰到了一个要命名上千文件的任务，找了半天软件，真是颇有感触：要把一项小功能做好，其实并不容易，很多软件不是缺这就是缺那儿。而这里要推荐的这款软件功能基本上是全了，并且使用起来非常方便，建议无论是否要用到都可备一份，以应将来不时之需。软件支持13种批量命名功能，可通过选择每项功能右上的字母“R”复选框对它们进行组合。除了文件名称反转、替换、移除、添加、自动日期、自动编号、大小写变更、移动/复制、附件文件夹名、扩展名修改之外，软件还支持文件过滤，并可选择是直接修改原文件还是复制到新位置；此外，如果你对编程稍有了解，还可尝试使用正则表达式来指定命名规则。软件的使用更是快捷，只要设置好规则，之后通过上方的文件浏览界面找到要命名的文件，选定它们即可出现重命名预览结果，如果对结果满意，请按下“Ctrl+R”，一切就已搞定！

任意程序添加工具栏——Barnacle v0.991

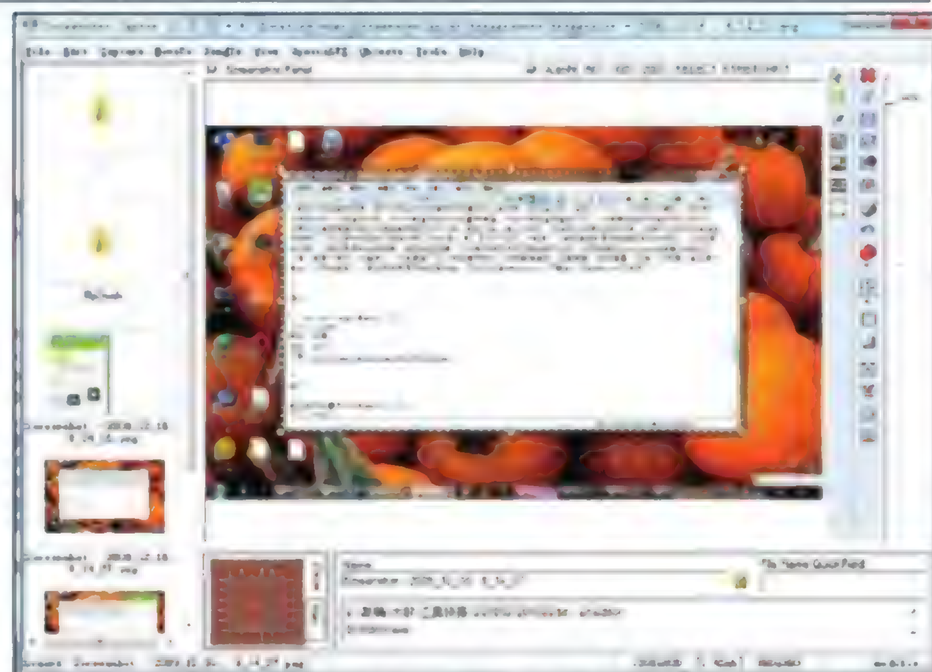
□大小：997kB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://http://www.donationcoder.com/Software/Skrommel/Barnacle/Barnacle.exe



一款很有趣的小软件，它可为当前执行的几乎任一款窗口程序添加工具栏，而工具栏的底色、其上按钮的数量/图标/提示文字/功能都可由你任意指定。不过该软件的使用需要有一点耐心，它的所有配置都是通过配置文件来进行的。软件首次执行后，会生成两个文件夹：Toolbars和Image（若在Vista和Win7下未生成文件夹，请用管理员权限执行本软件）。其中ToolBar之下就放置着针对各个程序的ini配置文件，默认情况软件提供了计算器和记事本的配置文件，此时只要打开这两个程序，你就能看到其窗口上神奇般地多出了一条工具栏（图所示）。编辑ini配置文件，就能改变工具栏上图标的模样。具体的编辑方法，请参考软件的帮助文档，及已给出的两个ini实例文件，这里唯一提醒的是，软件是根据程序窗口类来添加工具栏，而要得到窗口类，可右击软件在系统托盘处的图标，选择“Show Info”，再用鼠标挪到程序窗口上，就可看到类名（例如经查看，发现Win7下的计算器类名已由WinXP的SciCalc改成CalcFrame，而软件默认为WinXP开发，因此Win7系统下的计算器程序，需修改对应ini文件的“Class=”部分）。另外编辑好ini文件后，需关闭并重启本软件才可生效。

截图大师——Screenshot Captor 2.75

□大小：8.43MB □授权：免费（*注） □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/26795.html



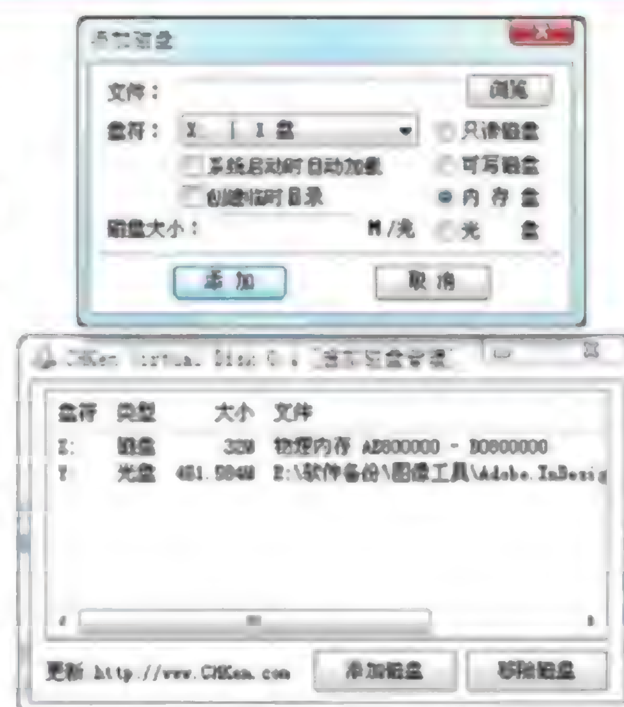
功能丰富、具有独家特色的一款截图软件。软件支持全屏、活动窗口、滚动窗口、固定区域、自定义区域的截图，部分截图有特别的设计，例如在全屏截图之下，如果桌面上只有一个窗口，那么在截图后进入编辑区，软件会自动将该窗口选定，以方便你进一步操作。软件的编辑功能很丰富，支持阴影、边框、文字/箭头/剪贴画插入、黄色高亮等功能，其中针对选区突出的功能很是便利，只要在“SpecialFX”菜单下选择各种增强效果，就能瞬间将你要突出的选区完美地烘托出来（包括选区周围模糊化、灰度化、改色、增加横纹等多种效果）。另外还能方便地为截图命名、添加标题说明（注意该功能无法完全撤销，请慎重使用）、生成缩略图等。最后注意：虽然该软件为免费使用，但是用户需要到官方网站注册用户并获取授权码，具体方法是在要求授权时点击按钮进入软件主页，点击右侧导航栏的“Get Free License Key”，之后完成注册，并找到软件对应的注册码，将其填入软件界面即可。



袖珍磁盘/光盘虚拟——CHKen Virtual Disk

□版本：0.4 □大小：17kB □授权：免费软件
□作者：CHKen □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://chken.com
□下载注册：http://chken.com/ViewSoft.asp?id=18

说明：功能丰富与体积小巧之比，大到令人难以置信的一款优秀软件。这款不足20kB的小软件（事实上还包括了32位和64位两种版本的驱动），居然可实现以下全部功能：1.虚拟光盘，将常见的光盘映像加载为虚拟光驱；2.创建内存虚拟磁盘，可将内存中的一小块划分出来，挂接在系统上当作一个独立的分区使用，你可把该分区当作BT下载的缓冲区，或是在内存足够大的前提下将某软件拷入以加速其执行；3.创建只读或可写磁盘文件（IMG格式），可任意指定磁盘大小（同时也对应IMG文件的大小），并将其挂装为系统虚拟分区。



功能强大，身材苗条

软件为绿色版本，无需安装，初次加载驱动时也无需重启，并且经笔者试用，在Win7系统下也完全兼容。另外，软件退出时还可继续使用已挂装的虚拟光盘和磁盘，但若是所有虚拟设备都删除了，则软件的虚拟驱动也会自动卸载！

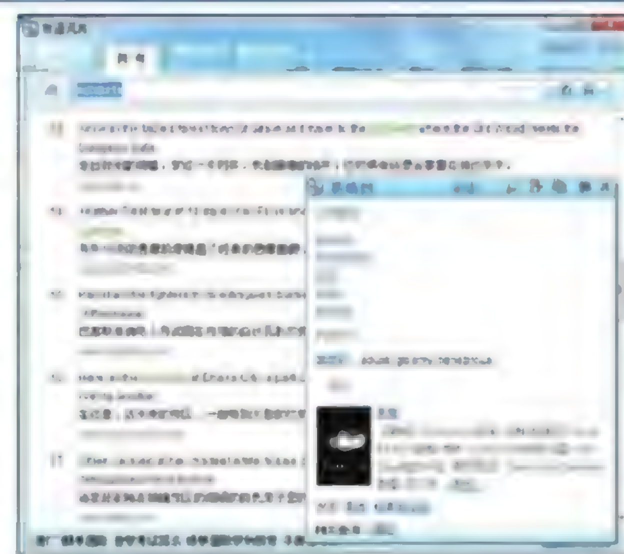
点评：功能非常强大的一款软件，基本上已包括了虚拟领域中的方方面面，同时软件使用方便，小巧无比，相信你用过之后也会对其感到惊讶。

更多查询，更多关联——有道词典3.0

□版本：3.0 Beta □大小：4.94MB □授权：免费软件
□作者：网易公司 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://cidian.youdao.com/v3
□下载注册：http://cidian.youdao.com/v3

说明：近日网易推出了新一代的有道桌面词典。该词典在功能创新方面一直很受用户赞赏，例如屏幕OCR取词（可读取图片上的单词），词组智能取词（如果所指单词在某词组中，则可优先取词组）等，而新版也同样带来了全新功能。

首先增加的是例句查询，学习英语中语境非常重要，因此在例句中学习单词可能是最有效的，往日的词典类软件中也会在翻译中顺带例句，而有道3.0将其独立出来，并且在数量上增加，使用起来更方便。其次是所谓的“有道指点”，即将新闻、百科、影视信息等加入到取词查询结果，当你取的词是热门词汇时，就会显示相关的资讯。最后，新版还增加了针对日语、韩语、法语的多语种词典，可轻松翻译多国语言。



例句和百科查询都提供了更好的关联性

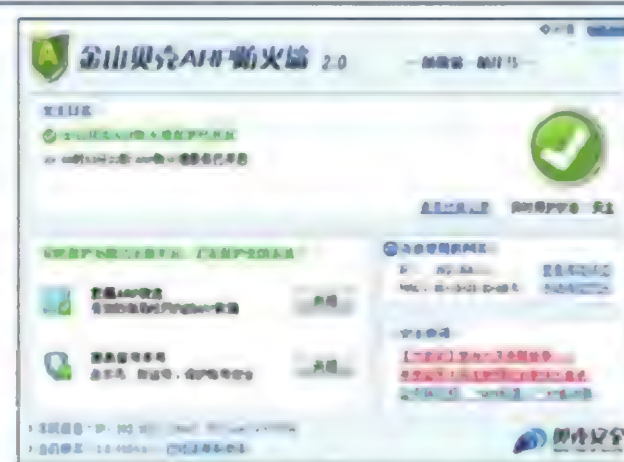
点评：词典类软件的关联性解释很是重要，例句是词汇生活的环境，而热门资讯更是一个词汇的外延，因此这两种新加入的功能都增加了查询的关联性。不过，本软件在Win7下执行时偶有Bug，会出现一些窗口无法取词的问题，盼正式版改正。

畅通局域网——金山贝壳ARP防火墙

□版本：2.0 □大小：1.99MB □授权：免费软件
□作者：贝壳网际 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.beike.cn/arp.html
□下载注册：http://www.beike.cn/arp.html

说明：所谓“ARP”，指的是网络连接所要遵循的地址解析协议，它通过IP地址和网卡的MAC地址来标志一个主机的物理地址。而ARP攻击，就是通过伪造IP地址和MAC地址，截取原本应发向正确主机的信息，这样主机就会丢失信息，造成掉线、隐私被窃取甚至网络被限速等严重问题。由于ARP攻击多出现在局域网内，因此局域网中只要有机器感染了ARP木马（有可能感染的人就是你自己），整个局域网的网络连接就会变得不稳定（例如MSN频繁掉线又重登）。

假如你正碰到这样的问题，那么一款良好的ARP攻击防火墙软件就能派上大用场。这款由金山旗下公司贝壳网际所发布ARP防火墙具有主动防御功能，另外具有双向攻击拦截，这样即使你的机器中了ARP木马，也不会对所在局域网造成危害。此外，它还能有效拦截IP地址冲突，即使攻击方伪造IP，也不会影响上网、下载和玩网络游戏。最后，该软件还集成了贝壳自己研究的一套盗号木马系统，可更好地保护你的账户安全。



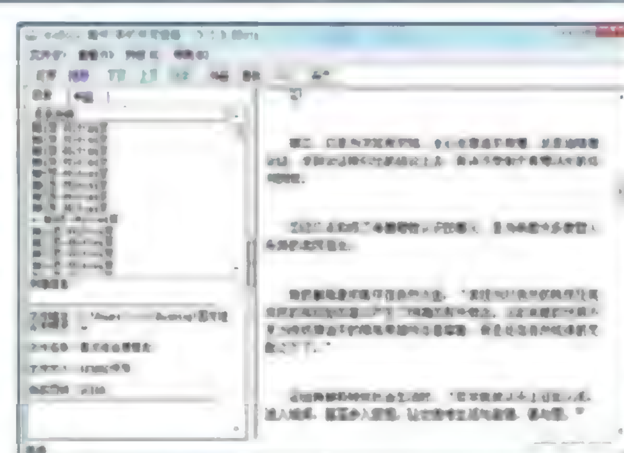
界面清爽，各项功能一目了然

点评：据笔者了解，不少公司的局域网中都有ARP攻击木马的身影，若是你也发现自己的连接不稳定，不妨来试一下这款软件。

PC上看手机电子书——魔书（MooBook）

□版本：0.0.0.9Beta □大小：66kB □授权：免费软件
□作者：魔书官方 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：69元 □未注册限制：15天试用评估
□主页：http://www.moobook.com
□下载注册：http://www.moobook.com/download/download.html

说明：随着智能手机的普及，电子书已成为很多人随身携带的“物品”。在手机上看电子书很方便，但不少手机电子书软件都只支持特定的电子书格式，这样一来下载后必须要安装到手机上才可查看其效果，无法在PC上预览，实在有些不方便。若是你也有这样的烦恼，那么这款软件一定能帮上忙。它除了可查看TXT和HTML文件之外，还能直接打开JAR和UMD格式的电子书。软件打开电子书后会自动计算分页，并显示分页目录，利用它能在电子书之间快速跳转。另外，软件还支持书签记录（有100条的上限）。



界面很简单，但胜在功能创新

点评：协助手机预览UMD和JAR，笔者认为是该软件最大的用处和创意，不过，要是你喜欢在PC上用它来看电子书，那也没有问题。不过在测试时笔者也发现该软件并不能支持所有格式的UMD电子书，期待未来能在格式兼容上做得更好。P

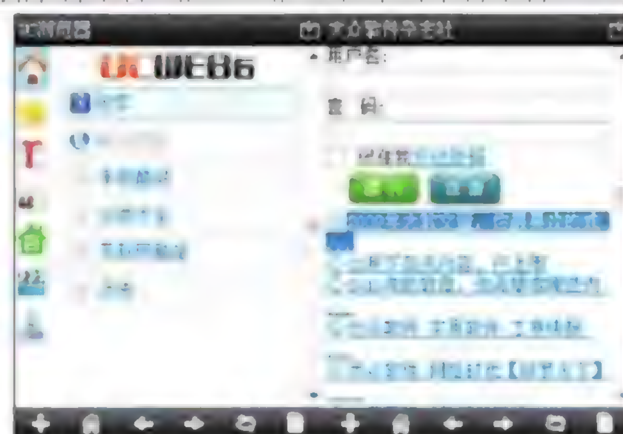


在台式机上已火爆的浏览器大战，未来随着手机上网的全民普及，没有理由不会进一步延展到新的平台。而目前，已是这场必定到来的大战的前夜。基本上每个系统上的用户，都不会满足系统原有的浏览器，而同时，第三方软件商们也纷纷抛出自己的研发结果，其中不乏精品之作。因此，虽然还未发展到浏览器火热竞争的地步，但现在用户可选的软件已有不少。目前在国内，利用GPRS、CDMA上网的手机用户已比比皆是，随着3G的铺开，上网需求只会更高涨，这时，更需选择一款好的浏览器软件。

■四川 黄路

UCWEB

□平台：Windows Mobile/S60/iPhone/Android（以下数据为WM版）
□版本：6.7.0 □大小：859kB □下载：www.uc.cn/product.shtml

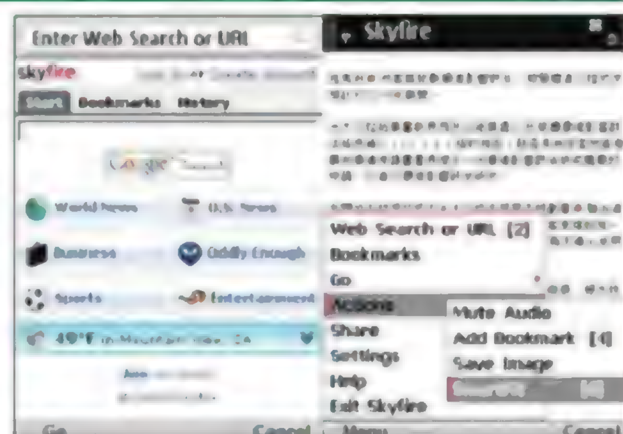


就稳定性及网页解析显示效果来看，几乎称得上是国内手机浏览器产品中的王者。这是一款支持多页面的浏览器，浏览时可方便地切换到全屏及横屏。浏览快捷键设置良好，无论是前进后退、上下翻页、按行滚动，还是切换到下一个网页链接，操作起来都很顺手。该浏览器对Web页面的解析效果令人满意，它通过代理服务器对要打开的页面进行一定的智能分析，最后显示的页面跟在电脑上看到的虽然不一样，但是你却会感觉看起来很舒适（例如原来的多个并排纵栏变成上下逐个显示）。另外，该浏览器还内置了导航网站、搜索引擎（按Web和WAP分开）、收藏夹、RSS、支付宝交易等功能，针对网络视频播放还有配套的播放器可选择安装。

主要特性：页面显示效果好，操作便利，功能较为全面，在各大主流手机平台上都有兼容版本。

Skyfire

□平台：S60v3、v5/Windows Mobile（以下数据为S60版） □版本：1.5 □大小：837kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/4002.htm



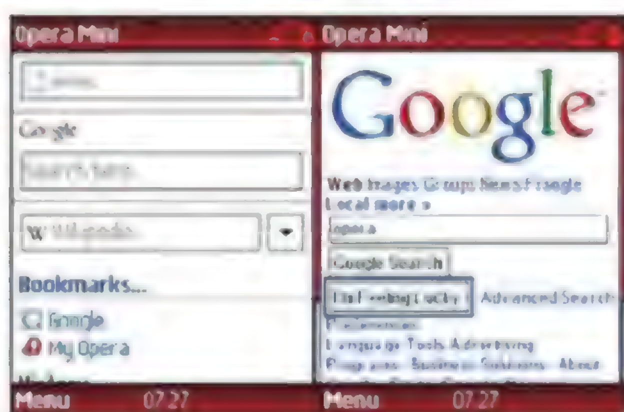
一款自称可让手机用户体验到“真正的Web”的浏览器。原因是该浏览器不仅可完全还原页面在电脑浏览器上的效果，而且更重要的是，它所设计的解析引擎，可完全支持Flash、Java、Ajax、Silverlight等各种较新的网页展示技术。因此你在手机上将能完整地浏览全部网页，不像其他浏览器一样，总有无法识别的内容。另外，该浏览器在操作界面上也有不错的表现，例如在放大页面时，可智能定位于某区域（例如一个文字块），从而放大至该区域的宽度。最后，这款浏览器采用了代理器解析的技术，代理器在国外，因此浏览网站所受的限制也较小。

主要特性：与PC浏览器几乎一样的页面解析效果，浏览Web网站时赏心悦目。

Opera Mini

□平台：支持Java的绝大部分手机 □版本：4.2 □大小：124kB
□下载：http://www.operachina.com/mini/download

一款经典的手机浏览器，由于采用JAVA平台，在几乎所有的智能手机平台上都可使用。该浏览器对已有的Web网页解析标准一直有良好的支持，因此显示出来的Web网页与PC上浏览的很是接近。此外，它的浏览速度也较快，代理服务器可对网页进行高效地压缩，这也利于用户节省手机上网的流量费用。浏览器本身支持网址补齐、页内搜索、快捷翻页、上传下载、虚拟鼠标、保存页面（供离线时查找资料）、与桌面端Opera同步书签和笔记等功能。此外，最新的4.2版还支持换肤与在线视频观看功能。

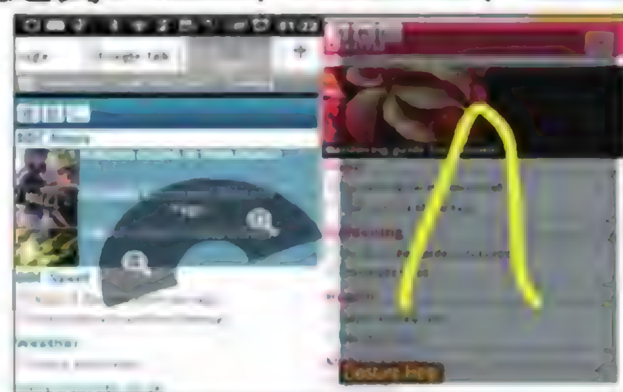


主要特性：稳定高速，很好的页面解析效果，支持多平台，对手机性能的要求较低。

Dophin Browser

□平台：Android □版本：1.291 □大小：1.00MB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/4589.htm

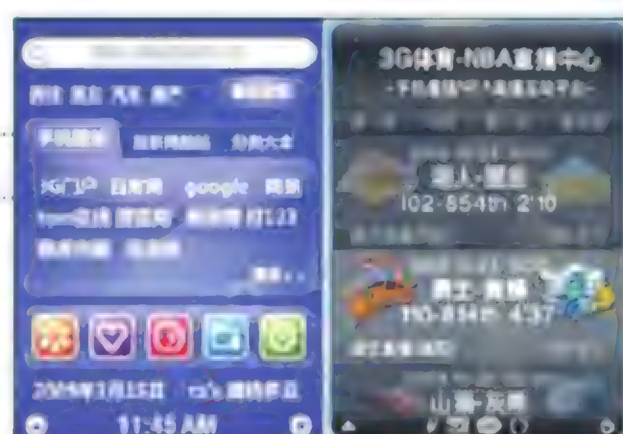
一款有多种创新设计的Android手机浏览器。该浏览器的启动速度很快，同时加载网页的速度也令人满意。作为一款浏览器，它有以下4大特色：1.支持长按菜单和多点触摸操作，例如用户可用两个手指就能轻松实现局部网页的放大；2.支持多种手势操作，这无疑让智能手机上的操控更为便捷；3.支持多标签浏览，并且可方便地在网页与桌面之间进行切换；最后，它对社交网络有良好的支持，用户可快捷地将自己输入的文字发送到Twitter、Facebook、Gmail等网页上，而无需打开网页后再输入。



主要特性：长按菜单、多点触摸操作与手势识别，组成了非常友好的操作界面。

3G GO浏览器

□平台：S60v3/Windows Mobile/Symbian UIQ（以下数据为S60版）
□版本：1.3 □大小：1.82MB □下载：http://www.3g.cn/gggo/about



由国内3G门户网所研发的一款手机浏览器，其最大特色是酷炫的界面与操作方式。软件自带多套不同颜色的皮肤，显示效果都非常不错，除此外用户也可定义自己喜欢的颜色；在操作时，它的显示效果也很华丽，例如它用独特的自动弹出/隐藏的弧形操作按钮列，替代了传统的操作菜单；甚至在退出时都有绚丽的退出画面。另外，这款软件还有一个特色，就是用户可添加各种Widget插件，利用这些插件，可为浏览器增加天气预报、NBA即时播报、星座八卦、今日要闻等五花八门的功能。

主要特性：界面华丽，操作时尚；此外Widget插件模式，既可添加许多新应用，又能让其他开发者参与到软件的设计当中。



本期推荐文章

●快速清除照片中的“牛皮癣”

●让你的小狐狸更加“凶悍”

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

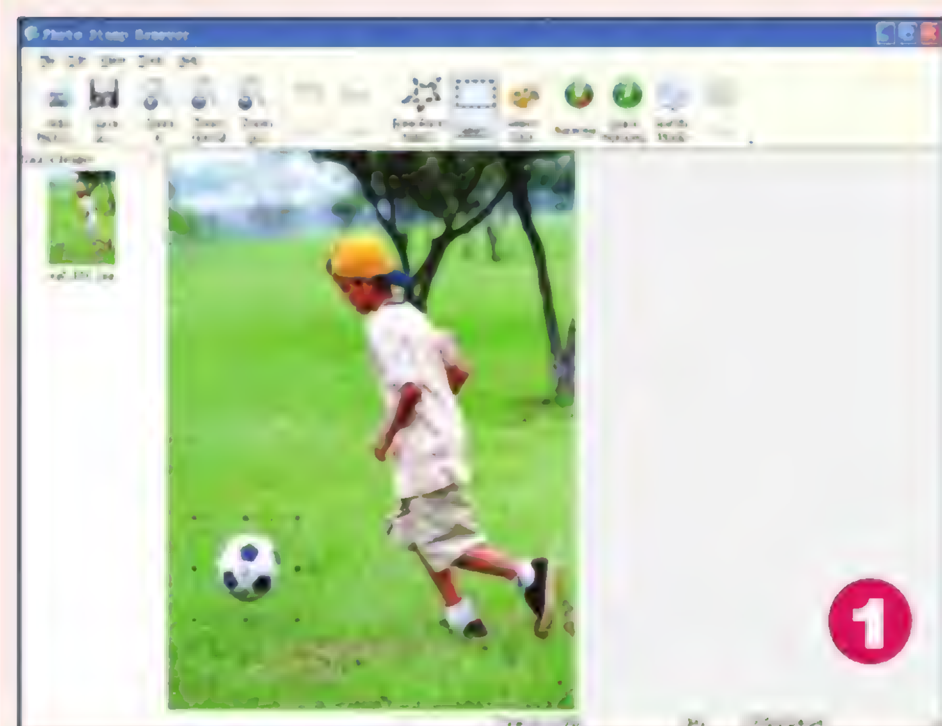
快速清除照片中的“牛皮癣” ■河南 飞度

当我们按下DC快门时，都希望拍出精彩的照片，但有时拍摄环境却比较杂乱，导致在照片中常常出现不想要的内容，例如无关的人物，悬浮在空中的电线，散落在草地上的垃圾，粘贴在墙上的广告等。这些物体犹如牛皮癣般会破坏照片的整体美感，在欣赏照片时如鲠在喉，必除之而后快。使用Photo Stamp Remover（简称PSR），Image Resize Guide（简称IRG），Inpaint，PhotoInstrument等软件，可以轻松擦除照片中的多余物体，让照片拥有完美的显示效果。

PSR的使用方法

在PSR主窗口工具栏上点击“Add File(s)”，导入需要处理的图片。在窗口左侧选择对应的图片，在窗口右侧显示其完整内容。点击工具栏上的“Zoom in”“Zoom normal”“Zoom out”等按钮，可以调整图片的显示大小。点击工具栏上的“Free-From Select”，表示使用自由选择模式，点击“Select”按钮，表示使用矩形选择模式。

选择模式后，在图片上拖动鼠标选择需要擦除的对象（图1），点击工具栏上的“Quick Remove”按钮，PSR可以使用快速清除算法擦除选中的物体，但实际效果



不太精细。点击“Remove”，可以使用复杂清除算法，彻底擦除选中的物体，而且其效果很精细，让人看不出丝毫痕迹，不过处理速度较慢。清理完成后点击菜单“File→Save as”，保存处理后的图片（下载地址：http://www.softorbits.com/go2.php?url=photo-stamp-remover/files/StampRemover.exe）。

IRG的使用方法



在IRG主窗口中点击“文件→打开”，导入需要处理的图片。在窗口右侧的“工具”栏中点击第三个按钮，选择智能移除工具。在“大小”栏中拖动滑块，选择笔刷的大小。在“区域选择”栏中选择“移除”项，然后将鼠标移动到图片中需要清除的物体上，拖动鼠标来选择需要擦除的区域（图2），该区域以红色显示。在选择擦除区域的过程中，难免触及到正常的显示对象（通常存在于擦除区域的边缘），为此可以在“区域选择”栏中选择“安全”，之后在图片的合适位置拖动鼠标，来涂抹需要保护的对象，保护的区域会以绿色显示。对于涂抹出错的地方，可以在“区域选择”栏中点击“清除”，之后拖动鼠标将不需要的区域删除。在“允许定向移除”栏中可选择移除方向，勾选“拉伸到保存大小”，表示将处理后的图片拉伸到原始比例。当设置好后，点击窗口右侧的“开始”按钮，IRG即可将选定的物体从图片上完美清除了。完成后点击菜单“文件→另存为”，将其单独保存为独立的图片文件（下载地址：http://www.newhua.com/soft/84932.htm）。



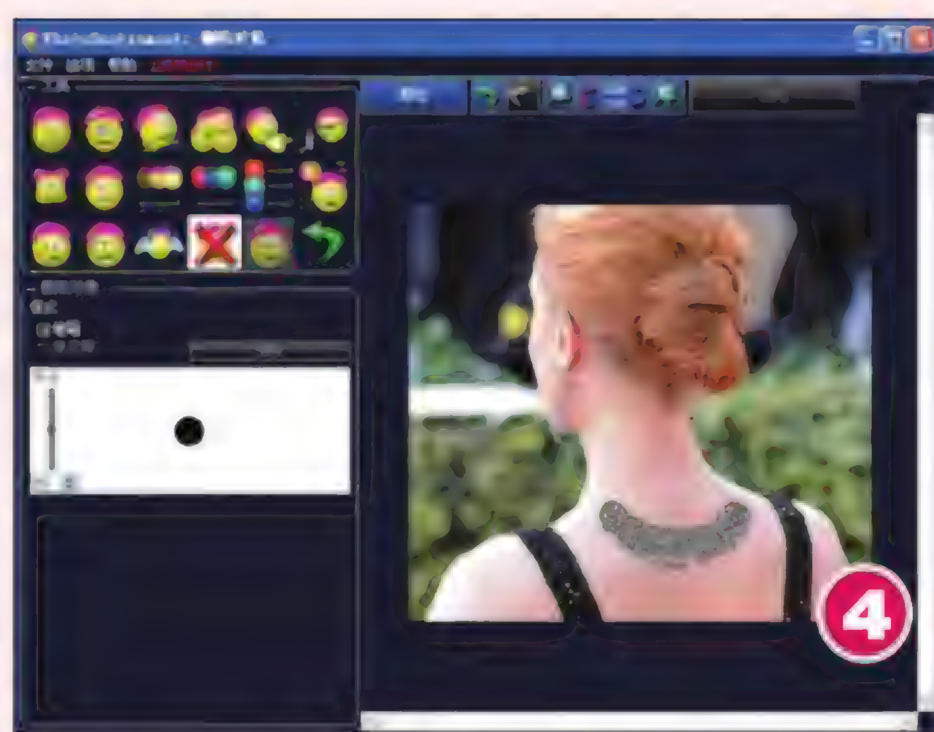
Inpaint的使用方法

在Inpaint主窗口标题

栏左侧点击其显示图标，在弹出面板中点击“Open”，打开需要处理的图片。之后在工具栏上点击“Rectangle”按钮，表示选择矩形选择工具。该工具可以快速选中图片中的规则物体。对于外形复杂的物体，最好点击“Polygon”按钮，激活自由区域选择工具。之后将鼠标移动到图片上需要擦除的对象周围，如果使用的是矩形选择工具，直接拖动鼠标即可将其选中（上页图3），如果选择的是自由选择工具，在目标物体边缘依次点击鼠标，即可将其完美选定。选择操作完成后，点击工具栏上的“Run”按钮，Inpaint即可执行清除操作，最后点击上述弹出面板中的“Save as”，将图片保存即可（下载地址：http://www.teorex.com/InpaintSetup.exe）。

PhotoInstrument的使用方法

PhotoInstrument同样可以快速清除图片上的多余物体，在其主窗口中按下“Ctrl+O”，打开目标图片，程序主窗口中会显示导入的图片。为便于操作，可以在工具栏上点击放大按钮，将图片进行放大显示。之后拖动滚动条，将需要擦除的对象显示在画面中央。在窗口左侧的“工具”栏中点击最后一排中带有红色“X”号的按钮，选择物体擦除工具。在

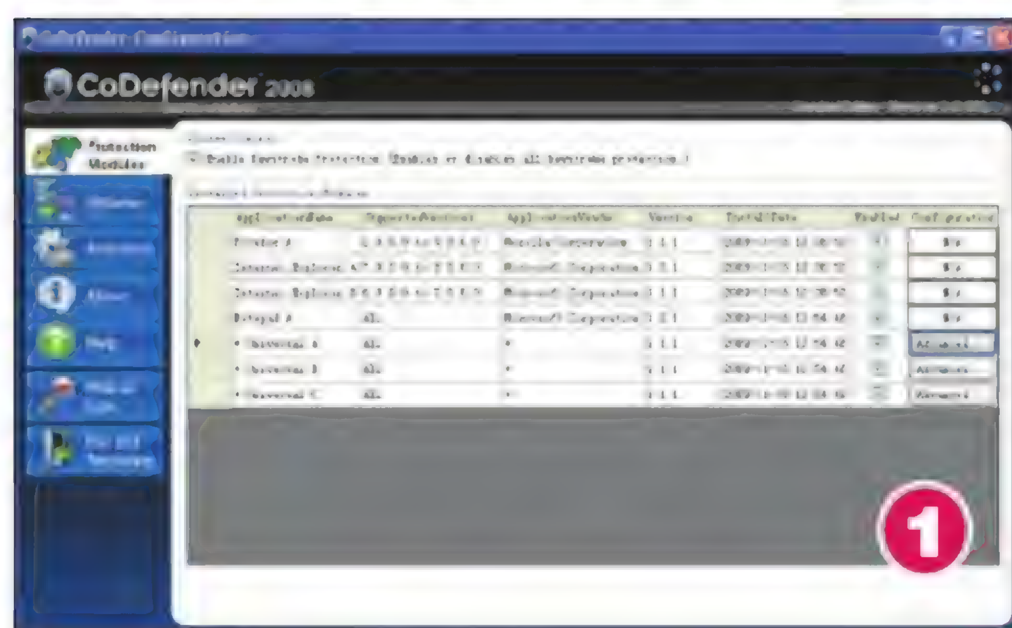


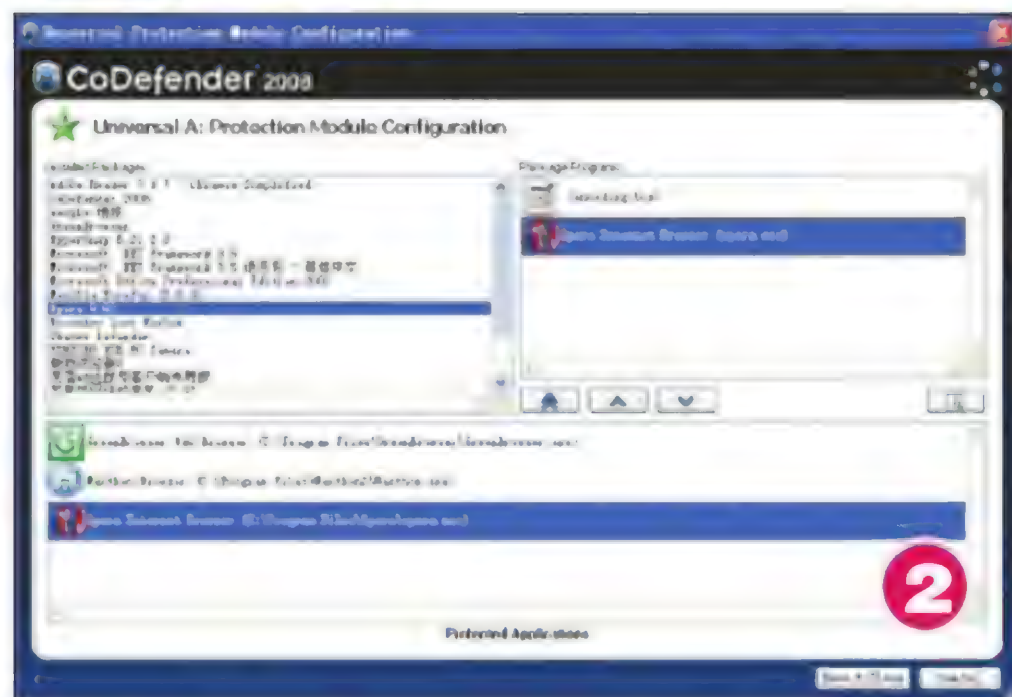
“模式”栏中选择“笔刷”，在“大小”栏中拖动滑块，选择笔刷的大小。之后在图片上的目标物体上直接拖动鼠标，选择擦除的范围（图4），当释放鼠标后，软件可以立即清除选择的区域，经过反复选择操作后，即可将目标对象从图片上完美清除。之后点击菜单“文件→另存为”项，将处理后的图片单独保存即可。

为浏览器巧设键盘“卫士”

■河南 花的神明

在网络冲浪时，经常需要登录网上商城、Web邮箱、网上银行、论坛等网站，这就涉及到密码等敏感信息的输入操作。现在越来越多的病毒都将目标锁定在敏感信息的盗窃上，一旦它们潜入，即会通过拦截键盘输入等方法非法记录信息。如果让其得手，就会带来不应有的损失。除了使用杀毒软件保护系统安全外，对键盘输入进行保护也是非常重要的。如何针对浏览器配置键盘输入保护功能呢？CoDefender这款安全软件即可轻松完成（下载地址：http://www.encassa.com/downloads/default.aspx）。





CoDefender采用键盘驱动级的安全加密技术，当在浏览器中输入时，CoDefender可以在系统响应之前对输入的内容进行加密，之后将加密数据发送给Windows，当Windows将输入数据提交给浏览器时，CoDefender可以先对加密数据进行解密，这样浏览器即可得到正常的输入数据。上述过程对于浏览器来说是完全透明的，病毒即使进行键盘输入拦截，得到的也只是加密后的数据，而无法得到真实输入的参数，这样就无需对输入的敏感数据的安全担忧了。

使用方法是，在系统托盘中右击CoDefender图标，在弹出菜单中点击“Configuration”，在设置窗口（图1）左侧点击“Protection Modules”，在右侧窗口可以看到CoDefender已经对IE、Firefox浏览器提供了安全保护模块，只要浏览器处于运行状态，CoDefender即可自动保护键盘输入数据的安全。

此外，CoDefender允许使用通用保护模块保护任意浏览器，在“ApplicationName”栏中选择“*Universal A”，在对应的“Configuration”列中点击“Advanced”按钮，在弹出窗口（图2）左侧的“Installed Packages”列表中选择其他浏览器（例如选择“Opera”），在“Package Programs”栏中选择对应的可执行文件（例如“Opera Internet Browser opera.exe”），点击窗口右侧带有向下箭头的按钮，即可将该浏览器主程序添加到保护列表中。按照上述方法可以添加任意类型的浏览器。我们也可以点击窗口最右侧的搜索按钮，来直接查询和添加对应浏览器的主程序，之后点击“Save&Close”保存配置即可。

这里以常用的IE7.0为例来说明，在CoDefender菜单中点击“Protection Status”，打开其监控窗口，之后当打开IE浏览器时即可自动激活CoDefender的键盘保护功能，在监控窗口（图3）中显示对应的保护模块名称，当在IE中输入数据时，在监控窗口的“Captured Keytrokes”栏中动态显示加密内容，在IE接收数据之前，CoDefender同步执行解密操作，得到了真实输入内容。在此过程中，病毒无法得到真实的键盘输入内容。



在PPT中使用控件演示网页更方便 ■湖北 南湖秋水

在演示PPT的时候，如果能直接调用设计精美的网页，将会让你的演示锦上添花，同时用这种直接调用网页的方式来演示一些涉及时效性的信息时，能保证在演示时引用到最新的数据和信息。笔者以Powerpoint 2007为例，介绍一种使用控件将网页插入到PPT中的方法。

1.启动Powerpoint 2007，在功能区单击“开发工具”选项卡（如果未显示此项，在Powerpoint选项中勾选上“在功能区显示‘开发工具’选项卡”），在“控件”列找到“其他控件”按钮并单击，在打开的“其他控件”对话框中选择“Microsoft Web Browser”控件（图1），然后单击“确定”按钮返回。



2.在幻灯片上拖拉鼠标左键画出一个网页浏览控件，这个控件用来显示要插入到PPT中的网页。

3.在同一张幻灯片中插入一个“命令按钮”控件，右击该按钮控件，选择“属性”命令，在“属性”页面中将按钮的‘Caption’属性值改为你期望的名字，比如“显示网页”。

4.双击刚才的命令按钮，进入了VBA编程环境。在光标默认的位置编写以下代码：WebBrowser1.Navigate（“网页的URL”），其中URL是网页在网站的绝对地址，也可以是本机上的网页文件路径，例如：WebBrowser1.Navigate（http://www.sohu.com）或WebBrowser1.Navigate("E:/abc.htm")。为了能在PPT中反复调用不同的网页，增强显示网页的灵活性，要在同一张幻灯片中再插入一个“文本框”控件，用来输入网页的URL，上述VBA代码则要改为：WebBrowser1.Navigate（TextBox1.Text）。

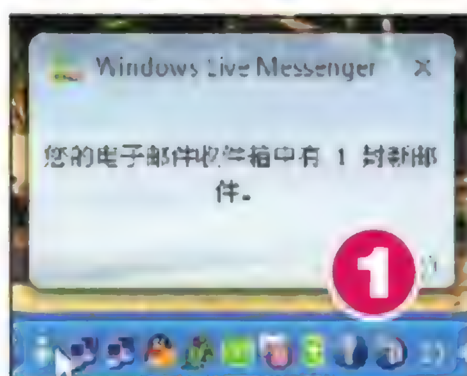
5.完成以上步骤，开始演示PPT幻灯片，先将网页的URL复制到文本框中，再单击一下“显示网页”按钮，幻灯片上就可以显示出要链接的网页页面了，如图2所示。



提示：为了防止PPT文档保存后，下次再次打开时无法正常演示网页内容，保存时要选用保存类型为“启用宏的Powerpoint演示文稿”，下次打开时需要启用演示文稿的宏和ActiveX。

怎样避免Windows Live邮箱被偷窥 ■湖北 古谷

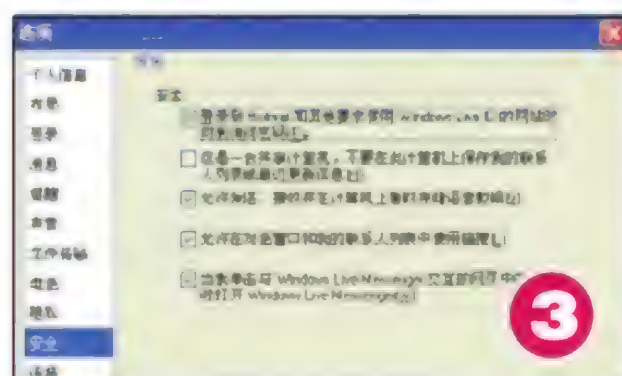
Windows Live Messenger默认设置了邮件到达提醒功能，当我们登录Windows Live Messenger后，桌面底端的托盘区会弹出个小窗口，提醒你有了新的邮件（图1），这时单击一下提醒窗口中的文字便可直接登录到Windows Live邮箱阅读信件了。



虽然这样很方便，但也存在着不小的安全隐患，假如有人趁你短暂离开之时偷偷登录邮箱查看里面邮件的话，那损失可就大了。解决这个问题的方法很简单，在Windows Live Messenger中简单设置一下即可。

首先在打开的Windows Live Messenger窗口中单击“显示菜单”按钮，从菜单中依次选择“工具→选项”命令（图2）。此时会弹出“选项”窗口，接着在左侧的导航栏中切换到“安全”分支下，然后在右侧对话框中勾选“登录到Hotmail和其他要求使用Windows Live ID的网站时向我询问密码”复选框（图3），最后单击“确定”按钮返回就可以了。

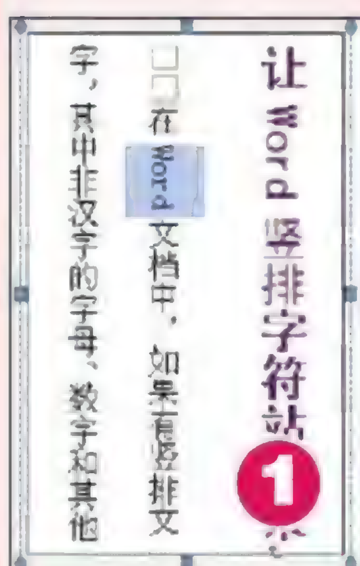
提示：其他邮箱客户端软件也有类似的防止邮箱被偷窥的功能，如“网易闪电邮”的“启用密码保护”功能。

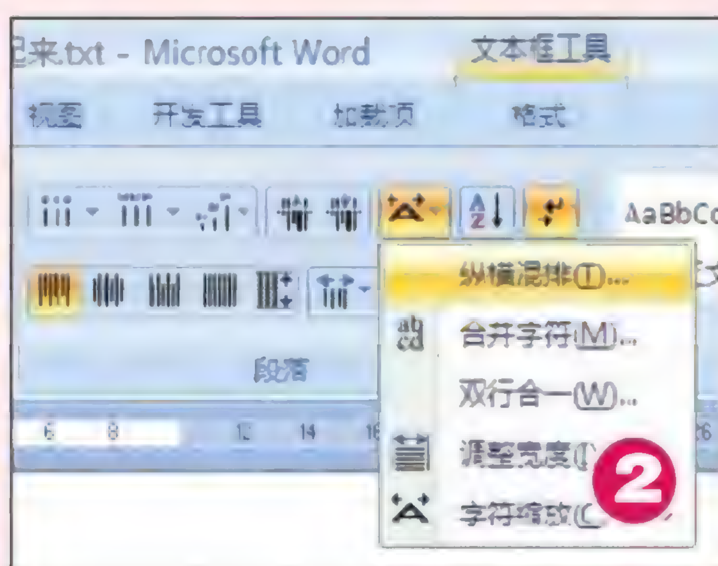




让Word 2007竖排字符站起来 ■山东 王杰

在Word 2007文档中，如果有竖排文字，其中非汉字的字母、数字和其他字符都是“躺倒”的（图1），如何让它们站起来呢？操作方法如下：

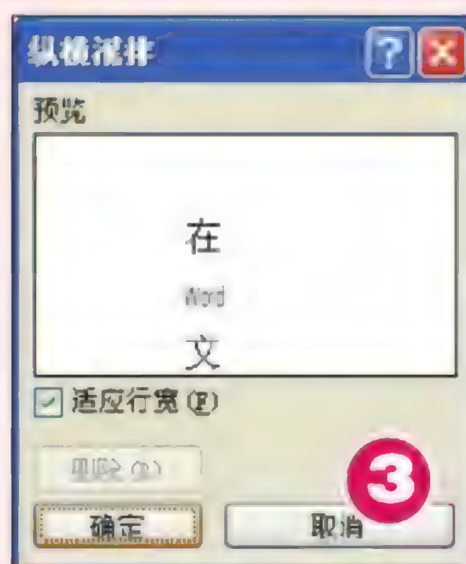


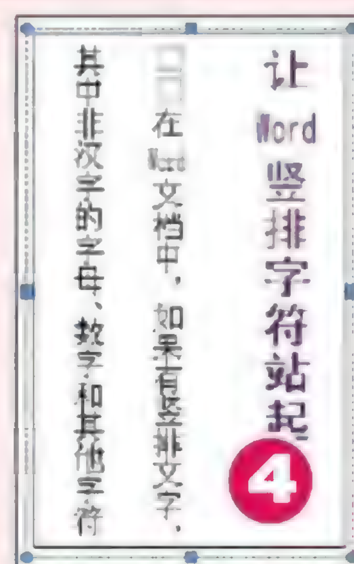


1.选中“躺倒”的字符。

2.单击“开始”选项卡，在“段落”组中，单击“中文版式”，然后单击“纵横混排”（图2）。

3.在“纵横混排”对话框中，选中“适应行宽”复选框（图3），单击“确定”按钮。





至此，选中的字符就站起来了（图4）。

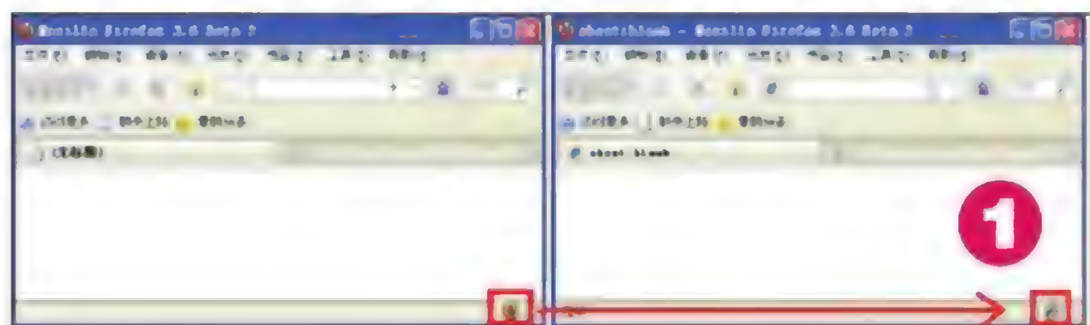
让你的小狐狸更加“凶悍”

■山东 小沛

很多用户下载Firefox浏览器后感觉很不适应，感觉它外强中干，没有什么实用功能。其实Firefox最大的魅力在于它强大的插件功能，用好了插件，你会对它爱不释手。下面就一起来让你的小狐狸变得更加“凶悍!

一、跟随潮流，我也要“双核”——IE Tab

只要点击右下角的Firefox图标，Firefox就会调用IE内核（图1），这样用户就可直接查看一些



不兼容Firefox内核Gecko的网页了，不必再忍受乱码，白屏打不开等状况。

二、鼠标手势？我也会！——FireGestures

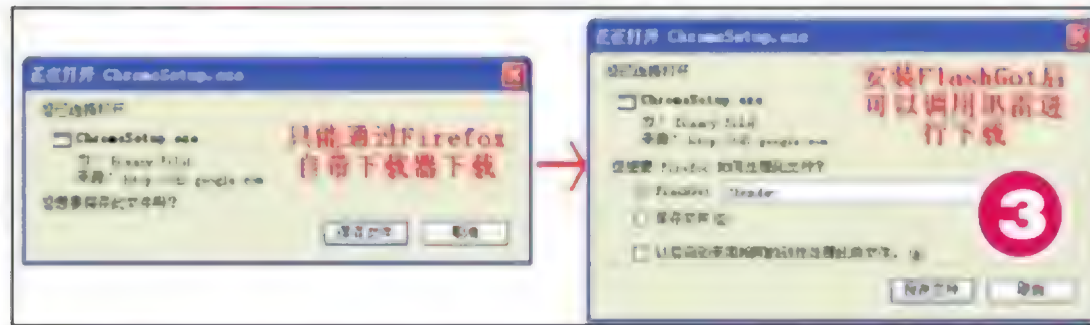
关于鼠标手势的插件还有All-in-One Gestures等，但是笔者推荐使用FireGestures，因为它更新速度快，可兼容最新版本Firefox。



FireGestures能让我们像使用傲游一样，用鼠标操作浏览器，关闭窗口、前进、后退等。它的功能很强大，自定义设置的选项更多（图2），有了它，在网上冲浪能够事半功倍！

三、下载，还是用第三方软件好——FlashGot

Firefox本身带有一个下载器，对于一些小文件的下载它完全可以胜任，但是对于下载大文件来说它就如同鸡肋了。FlashGot可以让我们调用第三方下载软件（如迅雷、快车等），达到快速下载的目的。（图3）

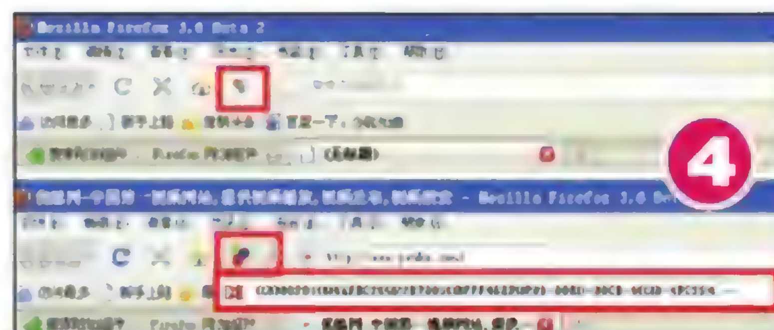


四、鼠标拖拽，我也能！——Easy DragToGo

鼠标拖拽功能是最近兴起的一项浏览器功能，主要是对链接（图片）进行拖拽可以在新窗口打开（或者本地保存）该链接（图片），更有甚者拖拽方向不同，执行结果也不同。用的比较多的就是拖拽网址，后台打开新窗口和拖拽下载链接到迅雷悬浮窗口下载。

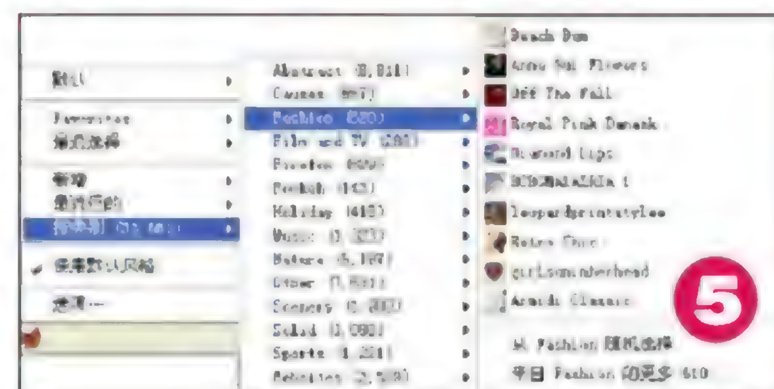
五、视频下载，小菜一碟——DownloadHelper

现在的视频网站都对其视频的下载地址进行了隐藏，但是我们也可以下载。方法大致有：1.等待缓冲结束从缓存中提取；2.在线解析下载地址；3.使用嗅探下载；4.使用官方下载软件。Firefox的用户只要安装DownloadHelper，视频下载，小菜一碟。



DownloadHelper不仅支持视频的下载还支持音乐、图片的下载等。当它工作时，黑白图标会变为彩色，我们单击就能看到其解析的下载地址（如图4，建议此时用Firefox自带下载器下载，不要用第三方下载软件，否则易断线，无法正常下载）。

六、小狐狸华丽变身，身披炫彩外衣——Personas

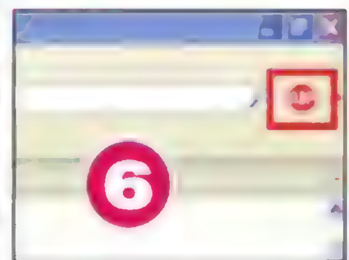


Firefox默认的皮肤的确有点单调，Personas提供了大量精美的皮肤，让我们眼前一亮。Personas提供了不同主题皮肤的分类（图5），用户可以选择自己喜欢的主题作为浏览器的皮肤。

七、分屏显示，不再遥遥无期——Split Browser

用过遨游的用户都知道，Maxthon有一项特殊的本领，那就是可以分屏显示页面，一个浏览器页面一分为二，十分方便。Firefox也可以做到，而且功能更加强大！Split Browser支持多页面上下左右分屏、页面同时滚动、平铺页面等，这是连傲游也做不到的。

八、广告、广告，别烦我——Adblock Plus



现在的网站上充斥着很多广告，一是不美观，遮挡页面；二是严重拖累页面打开的速度。Adblock Plus可让我们禁止这些广告的显示，加速上网冲浪。我们可以自定义过滤规则，单击浏览器右上角ABP图标（图6），在弹出对话框中对要过滤项目选择即可（鼠标移至上方会显示其缩略图，便于用户正确判断过滤）。当我们错误地过滤了某项目后，可以在此把其移出，该项目即可正常加载。

九、彩色标签，真漂亮——Colorful tabs



让单调颜色的标签用不同颜色显示，不仅美观，而且便于分辨各个不同标签（图7）。

最后提醒大家，我们不建议安装过多插件，插件本身有漏洞、设计不合理之处，会引起浏览器安全性降低、内存溢出崩溃等现象；插件过多，在启动Firefox时速度会大大降低；有些功能在Firefox中使用插件虽然可以做到，但使用专业的软件更加优秀（如：截图、PDF阅读、安全检测等）。

本文涉及插件下载地址：https://addons.mozilla.org/zh-CN/firefox



编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

用“域”智能化提取章节的标题到页眉 ■湖北 南湖秋水

为了提示读者，同时使编辑的文档显得更专业，我们一般要在文档中插入页眉或页脚，文档的每章每节的标题都不一样，我们希望页眉区显示的是每个章节的标题，也就是说，页眉区显示的内容随章节而改变，章节的标题是什么，所在页的标题就是什么。能不能像自动提取目录一样，也能把文档的章节标题自动提取到页眉区呢？下面我们以Word 2007为例来尝试一下：

1.应用标题样式

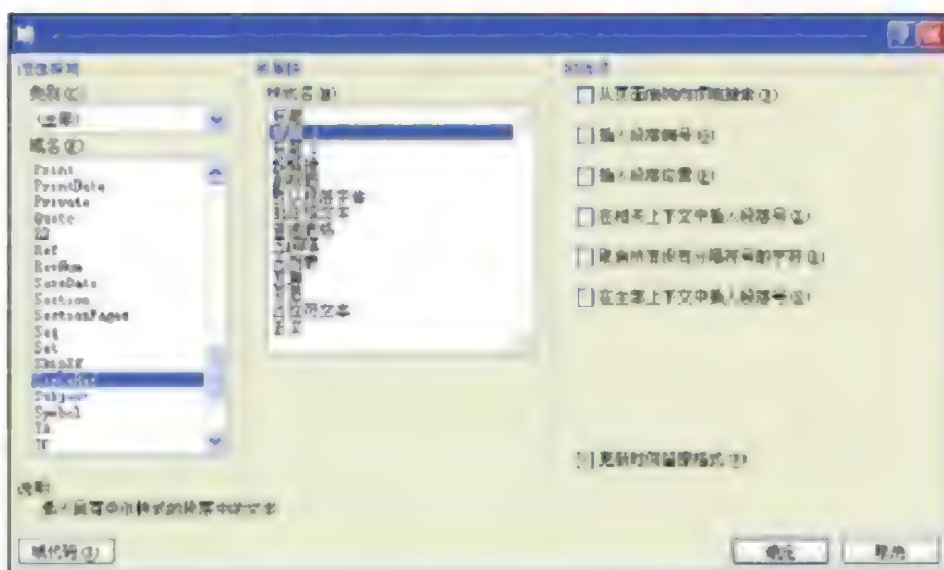
将内建的标题样式对所有标题格式化。首先将光标定位于要应用样式的标题中，然后在Word主窗口的“开始”选项卡下的“样式”栏中选择一种内建的标题样式，如“标题1”。

2.插入页眉

切换到“插入”选项卡，在“页眉和页脚”栏中单击“页眉”按钮，选择“编辑页眉”命令，进入页眉编辑状态。

3.插入域

将光标定位到页眉编辑区，在“插入”选项卡的“文本”栏中单击“文档部件”按钮，选择“域”命令，弹出“域”对话框（如下图），在“域名”框中选取“StyleRef”，在“样式名”框中选择将被提取到页眉的标题的样式，如“标题1”，最后单击确定返回。这时我们会看到页眉区中显示的内容是样式为“标题1”的标题，文档的页眉内容随章节不同而不同。

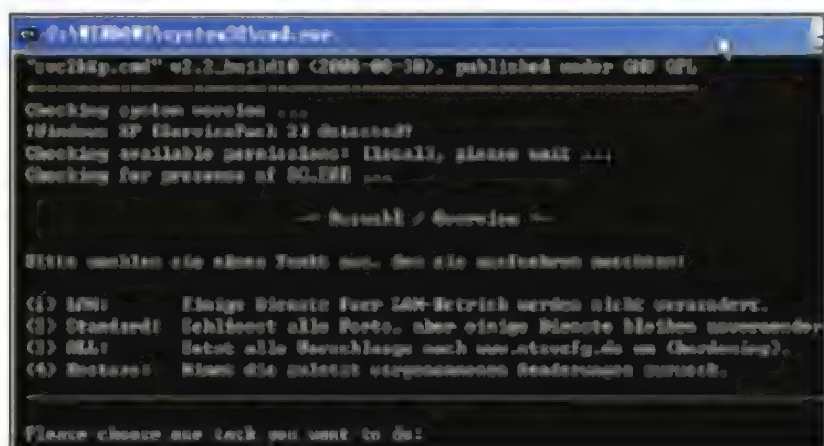


提示：当对正文中的标题做了修改，页眉中的内容会随之自动更新。

用svc2kxp自动优化系统服务 ■湖北 在水一方

WinXP默认会启动很多系统服务，而每项服务都对应相应端口，如WWW服务端口是80，SMTP服务是25，FTP是21，要启动这些服务，必然会打开这些端口，开放的端口很有可能成为网络恶意攻击的大门，会给电脑带来很多安全隐患。另外，开启一些不恰当的服务甚至会造成系统频繁蓝屏。对并不是系统必需的服务，我们完全可将其关闭，而一般用户对系统服务并不熟悉，手工关闭有很大难度，可借助Svc2kxp来自动优化系统服务（下载地址：www.ntsvcfg.de/svc2kxp.cmd）。

执行后会打开一个命令行窗口（如下图），列出4个服务配置选项，可按数字键进行选择，选择1将保留LAN上默认开放的135、445端口，适用于需要使用局域网的机器；选择2将关闭SMB和共享的135、445端口以及自动更新、计划任务等服务，适用于带有互联网连接但没有局域网的独立机器；选择3则使用了最为激进的优化方案，关闭推荐的所有端口和服务，相当于最高安全等级。

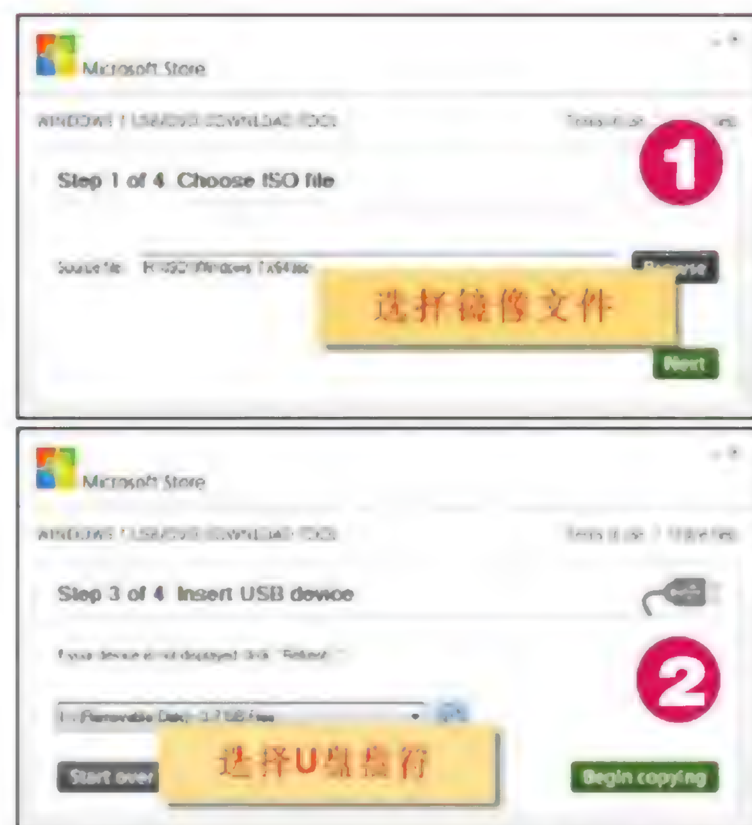


一般情况下，按下1键选择LAN项，再按回车键，等出现“Press any key to quit”时，按下任意键退出此程序。另外，如果对修改后的效果不满意，可以重新执行它，选择4，恢复之前的设置。

微软工具支持U盘直接安装/升级Windows 7 ■甘肃 杨兴平

微软发布了一款工具软件Windows 7 USB/DVD Download Tool，上网本用户无需使用光驱，利用U盘就可以安装Windows 7（下载地址：http://images2.store.microsoft.com/prod/clustera/framework/w7udt/1.0/en-us/Windows7-USB-DVD-tool.exe）

要为没有光驱的上网本安装Windows 7，需要制作或下载ISO格式的Windows 7镜像文件，另外还需要一个容量至少为4GB的U盘。Windows 7 USB/DVD Download Tool虽为英文软件，但使用却极为简单。如图1所示，选择Windows 7的镜像文件，点击Next后选择U盘所在的盘符（图2），其余的事情，Windows 7 USB/DVD Download Tool都会自动完成。上述过程完成后，就会创建一个可启动电脑的U盘。在BIOS中修改启动顺序，使系统首先从U盘上启动，然后将U盘插入USB端口，运行U盘根目录下的“Setup.exe”，按照提示即可从U盘上安装Windows 7。由于大多数上网本的操作系统为WinXP，注意在升级前备份重要数据和软件设置。





客座专家 龚胜

关键词：本本硬盘 APS保护

问：我有台国产品牌的笔记本电脑，一次在使用过程中从桌面掉到了地上，硬盘就非常不幸地损坏了，请问笔记本电脑对硬盘安全有没有特别的保护措施？

答：硬盘是笔记本电脑中最易受损的部件，而它又装载了用户数据。意外跌落、撞击乃至晃动都可能造成笔记本电脑数据丢失或硬盘损坏。保护笔记本电脑硬盘目前比较有效的技术是IBM研发的主动硬盘保护技术：APS（Active Protection System），它是由内嵌于主板上的加速度感应芯片和预装在系统中的震动预测管理软件组成，通过对笔记本电脑的角度、震动、撞击的监测（即对横纵加速度变化的监测）来决定是否将硬盘磁头从工作状态收回到磁头停止区，从而减小撞击对硬盘的损害，进而保护硬盘本身及硬盘内的数据。尽管一些笔记本电脑厂商开发的特色保护技术在很大程度上会降低硬盘损坏的可能性，但用户也不可完全依赖于这些技术，除了在使用笔记本电脑时要多加小心外，还应经常备份重要数据，毕竟任何保护技术都不是万能的。另外对于移动计算设备而言，采用固态硬盘可以从根本上解决存储设备的防震问题。



用固态硬盘从根本上解决防震问题

关键词：ADSL 相关问题

问：有几个问题想问一下：ADSL为什么能在现有电话线上提供比普通调制解调器高得多的传输速率呢？ADSL为什么可不影响电话的通话？ADSL的实际速率主要与什么因素有关？

答：首先ADSL的工作频带比普通话带Modem的工作频带更高更宽,ADSL发送信号的工作频带为25kHz～1104kHz,而普通话带Modem发送信号的工作频带仅为0.3kHz～3.4kHz，其次ADSL采用了一种特殊的信号编码和调制方式：离散多音频DMT技术，从而使信号具有较强的抗击线路串音和其他干扰的能力，再加上ADSL信号的工作频带与电话语音业务工作频带不重合，因此可在一条电话线上同时进行POTS业务和ADSL业务并互不影响，用户可以一边打电话一边通过ADSL上网。

ADSL实际传输速率是由线路长度、线的粗细、线路中的噪声情况等因素共同决定。一般情况下在0.4mm线径、长度为3.0Km的标准电话线情况下ADSL在下行方向可以达到4M/s的传输速率，最为重要的一点是ADSL带宽是独享的，也就是说从理论上说，传输速率不会受到用户数增加的影响，应该说ADSL是目前所有宽带接入技术中标准化程度较好、技术最成熟、商用化程度最高的接入技术 。

关键词：Wi-Fi 辐射 安全性

问：在前几期中我看到你回答了一个关于Wi-Fi数据安全性的疑问，我也准备在家架设一个无线网络，因为家里有小孩，我更关心无线网络是否对人体健康有不良影响，也就说Wi-Fi的环境安全性如何？

答：随着Wi-Fi无线上网的日益普及，咖啡店、机场、学校等很多公共场所都装设了Wi-Fi讯号发射器，无线上网也继手机后引起人们关注其辐射是否会危害人体健康。但是这个问题目前并没有定论，一方面有人认为长期暴露在天线辐射下，人们会因此出现头疼、疲劳、作呕、晕眩和记忆受损等症状，并对儿童影响尤其明显，因为他们骨质较薄，神经系统还在生长当中。但是也有不少专家认为Wi-Fi是安全的，其正常使用时几十毫瓦的辐射不足以对人体造成任何不良影响，不应夸大Wi-Fi对健康的影响。

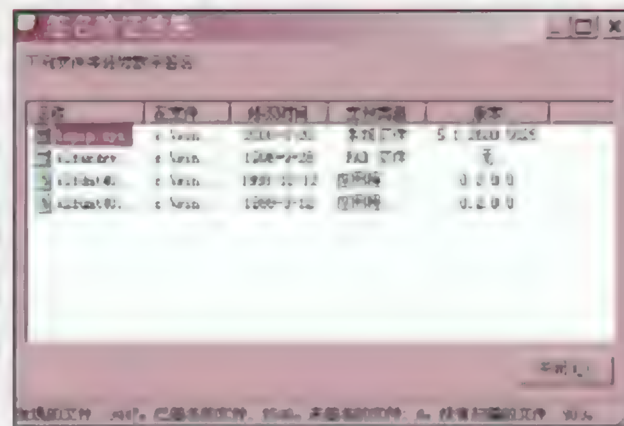
以我的观点看，只要我们正确使用Wi-Fi，不用过多担心Wi-Fi的环境安全性，首先人体不要太过接近无线路由器，无线路由器不要安装在卧室，尤其是儿童卧室，注意每天使用的时间不宜太长，另外要特别注意谨慎使用“信号王”一类的山寨Wi-Fi产品，因为这类产品的信号功率高达500毫瓦左右，是正常产品的10倍以上，对人体不良影响不言而喻。


山寨无线网卡的辐射很大

关键词：系统启动 错误提示

问：我的电脑安装WinXP操作系统，使用一直正常，最近因为意外断电，系统在启动时出现非法提示，自己瞎处理了一通后，启动后显示“NTLDR is missing”就不动了，请问应如何处理？

答：你遇到的问题很可能是因为操作系统文件受到损坏导致，当Windows系统中的重要文件或驱动程序（扩展名为VXD和DLL的文件）被意外损坏或误删，那么Windows在启动时很可能会因找不到正确的执行文件而中断启动或非法操作。遇到这种情况，首先可在开机后按F8，在启动菜单中选择，尝试以安全模式启动系统，如果能进入安全模式，可进行系统还原或运行“系统签名实用程序”确认并更新出现问题的文件，问题通常可解决。如果无法启动安全模式，最好的解决方法就是重新安装系统，一般来说只需覆盖安装即可。


扫描被改动的系统程序

NTLDR是位于C盘根目录下一个系统隐藏文件，无扩展名，大小为200多kB，此文件为Windows启动所必需，若被删除或意外损坏就会导致你遇到的问题。你可以试试从别的机器上拷贝一个此文件到C盘根目录，无效的话可以使用WinXP的应急修复盘，或通过重新安装系统。

关键词：手持GPS　基本使用

问：业余时间我很喜欢去野外“暴走”探险，最近买了GPS手持机，但还不太会使用，只是简单用MARK键和GOTO键来记录坐标及方位，请问GPS手持机还有哪些更高级的用途呢？

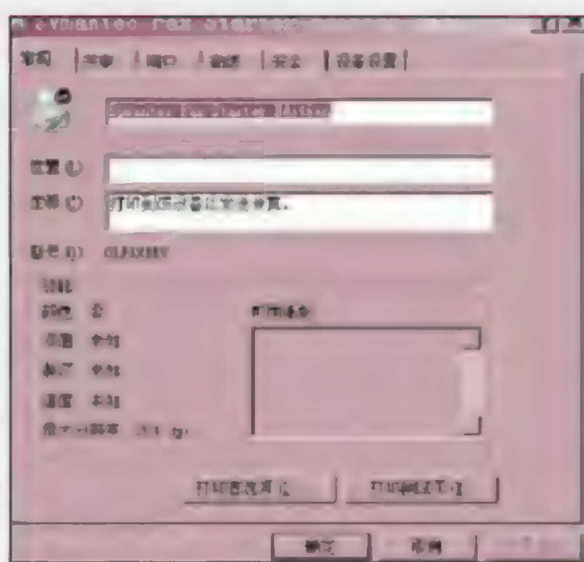
答：手持GPS与详细地图配合使用时有最好的效果，若有目的地附近的精确地图，可以预先规划线路，先做地图上规划，制定行程计划，按照线路复杂情况和里程，建立一条或多条线路（ROUTE），在图上读出路线特征点的坐标，输入GPS建立线路的各条“腿”，并把一些单独的标志点作为路标（Waypoint）输入GPS。行进时一是可利用GPS确定自己在地图上的位置，二是按照导向功能指示的目标方向，配合地图找路，向目标前进。

无图使用是更为常见的使用方式。比如使用路点定点，要找的地点坐标须已经以路标的形式存在于GPS内存中，按GOTO键，从列表中选择目的路标，然后转到“导向”页面，上面会显示你离目标的距离、方向角等数据。另外就是路线导向，把某条路线激活，“导向”页会引导你走向路线对应点，一旦到达目标点会自动更换为下一路点，直至到达最终目标。

关键词：移动设备　收发传真

问：我想通过笔记本电脑或智能手机实现“随时随地收发传真”，但一点头绪都没有，请问在这方面有什么建议吗？

答：随时随地能传真的功能的确是一件比较令人振奋的事情。要解决这个问题我们要从软件和接入两个方面考虑。对笔记本电脑而言，软件不是问题，目前主流的WinXP/Vista及Win7系统都内置了传真组件。智能手机用的传真软件，以Windows Mobile系统为例，有BSQUARE出品的bFAX同时提供了发送和接受传真的能力，另外还有KSE公司的TrueFAX软件，支持传送的文件种类比bFAX更多，而且操作界面比较直观，对中文支持也比bFAX好。Symbian等其他智能手机也有配套的传真软件，诺基亚9系列甚至内置了传真功能。

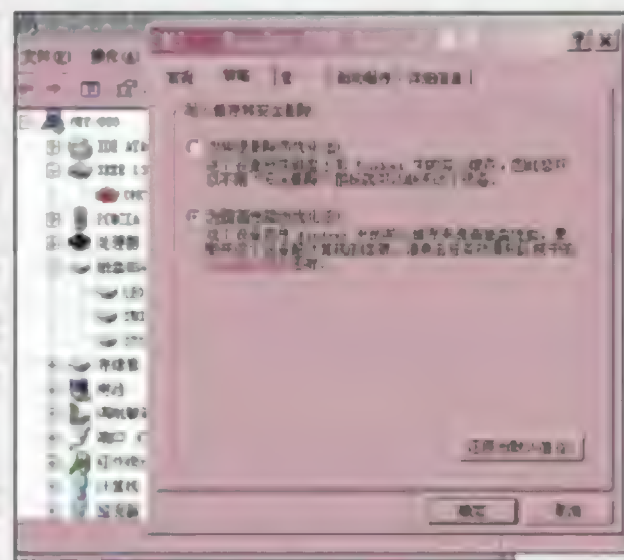

WinXP系统内置的传真功能

在接入上，对笔记本电脑而言可以选择有线电话，通过内置的Modem实现传真收发。也可以通过蓝牙或数据线与支持传真功能的GSM手机连接，进行传真的收发，不过需要开通传真业务，另外还可以连接某些小灵通实现传真功能。对智能手机而言，当然就要使用自身的接入能力了。现在还有些公司提供了网络传真服务，只要笔记本电脑能接入互联网就可以应用，以很低的成本实现全球范围内的传真收发。

关键词：闪存盘　性能优化

问：我买了一个2GB的闪存盘，说明书上说是USB 2.0接口的，不过其读写速度较慢，尤其在写入大量小文件时速度慢得难以忍受，请问是否有解决方法？

答：闪存盘的读写速度首先由其硬件特性决定，主要取决于主芯片和控制芯片的速度及性能。也就是说不同档次的产品速度“天生”差异就很大，不过正确使用也可以在一定程度上提高低档次闪存盘的读写效率。第一个简单的提速方法如下：进入系统“设备管理器”窗口中，找到“可移动式磁盘”对应的磁盘属性，勾选“为提高性能而优化”选项，打开写入缓存，最后点击“确定”按钮完成设置。运用此法后，可以明显提升闪存盘中文件的删除和写入速度。


打开写入缓存优化U盘性能

第二个技巧与闪存盘的架构设计和接口设计有关，其小数据块操作速度很慢，而大数据块速度就要快很多，这种差异远比其他存储介质（比如硬盘）大得多。因此我们在向闪存盘中拷贝大量小文件时最好先将小文件用WinRAR压缩为一个大文件后再拷贝，或者直接用WinRAR将文件压缩到闪存盘上，总的耗费时间能够得到大大节省。

关键词：数码相机　使用维护

问：我是个旅游及摄影爱好者，经常去全国各地旅游，几年来买了三台数码相机都出现过故障，不是镜头刮花就是不能开机，难道数码相机真的这么娇气吗？数码相机在日常使用维护时应注意些什么？

答：现在购买数码相机的朋友越来越多了，数码相机是比较娇气的电子产品，数码相机使用寿命除了产品本身的质量因素之外，关键还在于保养。为了保持相机良好的工作状态，延长使用寿命，必须精心地加以维护。保养好取景装置、LCD、镜头等关键部件，注意电源的使用，做到防震、防冻、防热、防潮、防尘等。比如在天气特别冷的时候，你应当将相机放在大衣里来保持它的温度。把相机从冷的地方带到温暖的地方时，为防止冷凝液在机体里产生，应把相机放在塑料包或用报纸裹住，直到相机的温度回升再开机使用。



结实的三防数码相机

日常使用数码相机要注意防水防摔，防尘也不可掉以轻心，一粒沙子甚至就可能导致整台相机失灵。如果你经常去海滩或沙漠等地方拍照，建议购买“三防”数码相机，当然也可以给普通相机配上防水防尘机壳。



搭建属于你的超级宽银幕

民用48：10三屏环幕系统近在咫尺

■北京 徐子峥

前言：我们的视野本不该如此狭窄

当你有一部48：10的超级宽银幕，享受宽广视野的时候为你带来多少好处？回想一下没有它时的景象：

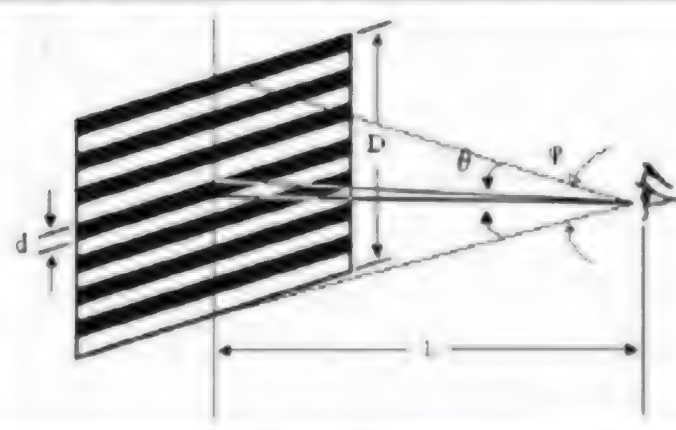
——你在现实中就是一位驾驶高手，进入《极品飞车——变速》挑选了一架名车并改装成彻头彻尾的勒芒RaceCar，一番折腾后兴冲冲驶上赛道时，却看见16：9宽屏两侧依旧只能显示半个驾驶室内后视镜，被对手紧紧咬住时都浑然不觉；

——你是枪法如神的动作射击游戏能人，却经常会被视野两侧显示屏盲区里的敌人暗算，挂掉之前都不知道是哪的对手在朝你放冷枪；

——你能做到工作时一心多用并行处理各种事情，是自身具备强大并行思考能力的人，却被显示屏上层层叠叠的任务窗口遮挡进度拖累效率……

你宽广有神的眼光本不该如此狭窄，人类大脑接收的信息80%都来源于视觉，所以你的双眼就是衡量万物的尺度，视觉计算也将是信息技术产业恒久的主题。一个人的正常视野本来该有多大？

人的眼睛在“定睛”观看物体时，能清晰分辨的视场区域大约是横向35°纵向20°。人眼在中等亮度、对比度的“分辨力（d）”为0.2mm，对应的“最佳视距（L）”为0.688m。其中d与L满足$tg(\theta/2)=d/2L$，θ为“分辨角”，一般取值为1.5°。将视场近似模拟为底面为长方形的正锥体，其中锥体的高为h=L=0.688m，θ_1=35°（水平视角），θ_2=20°（垂直视角）。以0.0002m为一个像素点，这样就可以计算获得底面长方形为2169×1213的分辨率。



视场计算示意图

2169×1213像素就是人眼“注视”中可以完全看清的区域，但别忘了最重要的：眼球随时能够转动，而人的头部更是灵活！况且就算“定睛注视”，人眼也还有“余光”，上下左右的“半分辨”区域都属于可见范围，这样估算下来最终人眼的有效分辨率最少也约有6000×4000像素。

再看现有的显示设备，多么狭窄的视野……如何终结这一切？现在就能开始改变！目前已经上市的HD5000系列五款显卡，无一例外全都支持Eyefinity，各种应用程序、效果工具分别显示在三到六台显示器上，从而彻底终结来回不停切换各类程序窗口的烦恼，让你有机会更迅速地完成任务。“无限视野”的应用前景无限宽广，你是否已等不及要一探究竟？



用无限视野技术提升你的工作效率

显示设备从单屏物理像素数扩张走向多屏环幕是必由之路

近几年GPU的运算性能疯狂暴涨，图形精度和特效真实度又有质的飞跃。但最终显卡输出的每一帧图像，依旧需要逐像素吻合显示屏的物理像素，才能展现画面最细致的视觉本色。可惜这3年里物理分辨率就如停滞的钟摆，终端显示设备清晰度的发展速度，完全赶不上GPU处理能力的增长指数。每当你开启所有图形特效后，现有显示设备已很难展现出全部的图像渲染细节。而显卡上的两个双通道DVI输出，或双通道DVI+HDMI的接口配置，同样已沿用很多年未变。为什么屏幕的分辨率不能继续增加了？

瓶颈就在液晶显示面板的制造上，切割液晶面板跟切割硅芯片都有相似的产能问题，面板或芯片核心越大良品率就越低，制造成本也越高。硅晶片出了问题还能靠屏蔽部分运算单元，或激光修复内部电路后，标成低一级别的产品廉价销售，完全不影响正常使用。可一块液晶显示面板上若有多处坏点，恐怕没人会愿意买单。这就使具有超高分辨率的液晶面板变得极为昂贵，主要客户是医院、科研院所、勘探局等需要高精度图像的专业人员，难以进入民用市场。3840×2400的专业显示器，由于其分辨率过高使画面刷新速度只能达到30Hz，同时为了精确显示人体组织的NMRI（核磁共振图像）等医疗造影，物理像素之间的距离极小（因为人命关天），专业显示器不适合高速运动图像。



专业显示器具备12bit色阶调整能够从680亿种色彩中查询并还原显示出1677万种色彩，是10bit色阶功能的64倍精确度，更加接近现实静态影像



配有Display Port接口的DELL 3008WFP，100%的超广色域，从外在工业设计造型到内在画质精度全都美不胜收，专业制图、电脑美术、游戏娱乐三重利器

如果没有多屏显示技术，对于众多玩家来说顶级的2560×1600超高清就是最奢华的视觉效果了。例如DELL Ultrasharp 3008WFP，其超爽体验将所谓的1080P全高清画面彻底颠覆。2560×1600像素的画面在纹理细节、几何效果上的确无懈可击，但是作为一台上万元的显示器，它注定与大多数用户无缘，因此走单屏2560×1600路线很难在民用市场里大面积开花结果。而市场对Super HD的需求却越烧越旺，很多想进一步享受Super HD视觉品质的人，只是对顶级设备的价格望而却步。既然单屏分辨率翻倍之路走不通，就可以转换思维组建多屏环幕系统。

多屏幕显示系统的发展和变迁

虽然多屏环幕应用由来已久，但以往组建多屏显示，必须用专业制图显卡或三屏环幕仪，民用游戏显卡只能双屏输出（最高5120×1600分辨率）。很多人都有双屏的应用经验，多任务办公时双屏可以获得更大更自由的桌面空间，多窗口、多图表有利于提升工作效率。但显示游戏画面时双屏就几乎毫无用处，如果用5120×1600或以下的双屏分辨率玩游戏，中间那条不宽不窄的显示器边框真是噩梦。

在专业显卡方面，Quadro FX、Fire GL至少能四屏输出（4台2560×1600显示器），但超严苛的质量设计、测试和制造标准，导致在以零售为主的电脑卖场里专业卡售价极为昂贵。相同的GPU芯片规格、显存配置，专业显卡价格比同等级游戏卡高出5到10倍。如果是游戏、影视娱乐、常规办公等民用领域的多屏应用，购买性价比实在太低。

Matrox看到了市场的需求，以此为契机推出了名为Triple Head2Go的3D环幕仪产品，能像变魔术般将显卡的一个双通道DVI数字接口扩展为三个VGA接口，由此率先实现了三屏环幕显示。Triple Head2Go设计理念很有创意，它用EDID信号欺骗显卡，“说”有一台3840×1024分辨率的顶级显示器已接入系统，要求GPU也相应渲染输出每帧近400万像素的游戏图像。而实际上它就是款外置显示盒，能够将三台显示器虚拟成一个15：4超宽屏幕，但其最大缺陷就是只能输出VGA模拟信号，所以每台显示器最高只有1280×1024分辨率。原因就出在拆分双通道DVI带宽上，双通道DVI最高支持2560×1600@60Hz，每秒约2.46亿个像素；三台1280×1024@60Hz显示器就是每秒2.36亿，数据量已经接近双通道DVI的带宽极限。



Quadro FX与图形工作站：在HD5000这代游戏显卡出现以前，原生的超高分辨率多屏输出是只属于专业卡的特权





迈拓Triple Head2Go显示盒转输的三屏环幕效果：在实际应用中你就会发现5：4显示屏并不适合用来组建游戏用环幕，而且HUD的显示位置也不够完美

RADEON HD5000系列是目前组建多屏幕显示系统的最佳选择

相对售价不菲的Triple Head2Go三屏环幕仪，HD5000系列显卡的多屏输出则几乎没有任何分辨率限制，能力极其强大。不管是性能级的HD5700系列、顶级的HD5800系列还是双GPU的旗舰级HD5970，全都具备至少三个数字接口、7680×1600像素的图像输出能力。当然处理日常应用程序是一方面，而在高运算负载任务中我们应该理性审视各款硬件的实际图形性能，选择最佳分辨率组合：

1.对于日常全高清影视娱乐和办公应用来讲，点亮三台2560×1600显示器对全系列的HD5000显卡都是举手之劳，GPU基本上处于休眠状态；

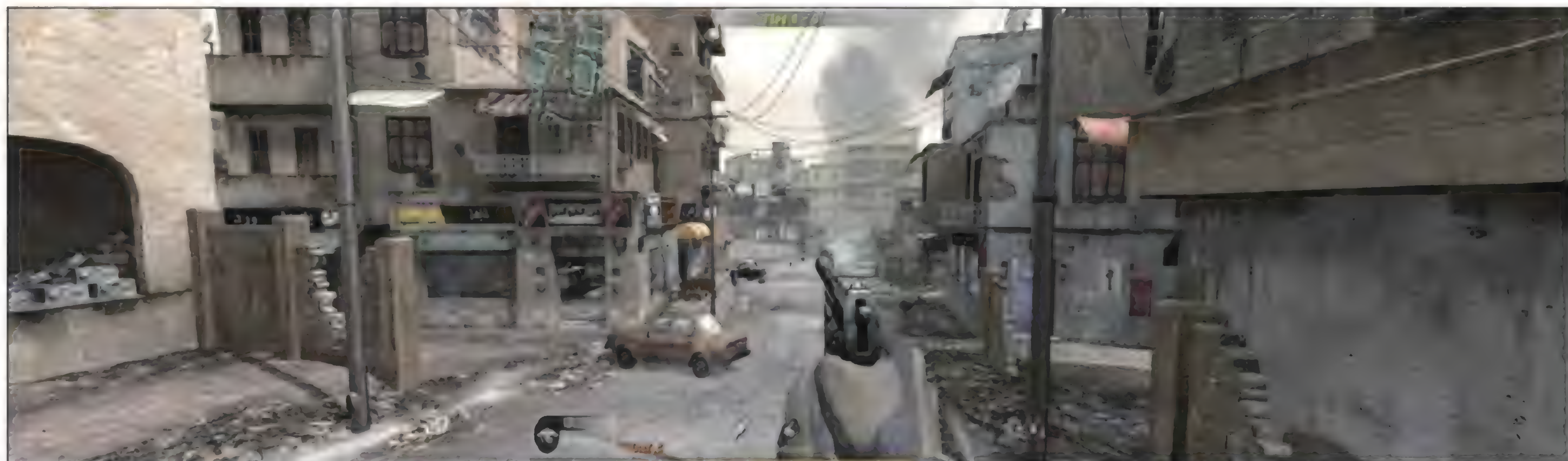
2.对运算跨PS3/Xbox 360平台游戏、网络游戏这类轻量负载，每帧渲染7680×1600像素时HD5770及以上显卡也依然游刃有余；

3.对众多PC独占游戏、图形效果大幅增强的跨平台游戏（近期如《使命召唤——现代战争2》《科林麦克雷拉力——尘埃2》等）这类高负载程序，HD5770/5750在7680×1600分辨率上无疑会寸步难行，HD5870/5850也仅能维持20fps上下的帧速，双芯片的HD5970能勉强达到流畅标准。



冷静分析7680×1600分辨率三屏运算PC独占或加强型跨平台游戏，显然应该属于Cross Fire多显卡交火系统的性能范畴。此时每帧将近1230万像素的恐怖分辨率，如果以每秒渲染60帧计算，就接近7.4亿像素！更要考虑到以7680×1600运算三屏环幕游戏，绝不是日常办公娱乐应用程序中的简单像素填充而已，游戏程序里必须实打实地逐像素进行复杂着色计算，来生成一幅幅可互动的三维图像，因此特效越真实，运算负担越重，也就越难以提升分辨率。

2560×1600显示器通常就被称为Super HD（超级高清），那么渲染Super HD×3的游戏图像是什么概念？1280×720被统称作普通HD高清



三屏幕系统不只是单纯的分辨率提高，而实实在在的三倍视野范围！

ATI RADEON HD5000系列显卡规格一览

显卡型号	HD5970	HD5870（Eyefinity6）	HD5870	HD5850	HD5770	HD5750
核心代号	RV870XT×2	RV870XT		RV870Pro	RV840XT	RV840PRO
晶体管数量	21.5亿×2	21.5亿		21.5亿	10.4亿	
核心频率	725MHz	850MHz		725MHz	850MHz	700MHz
流处理器数量	1600×2	1600		1440	800	720
纹理单元数量	80×2	80		72	40	36
光栅单元数量	32×2	32			16	
浮点运算性能	4.64万亿次/秒	2.72万亿次/秒		2.09万亿次/秒	1.36万亿次/秒	1.08万亿次/秒
显存带宽	256GB/s	153.6GB/s		128GB/s	76.8GB/s	73.6GB/s
显存容量	2GB		1GB			
输出接口	DVI×2+Mini DP	Mini DP×6	DVI×2+DP+HDMI			

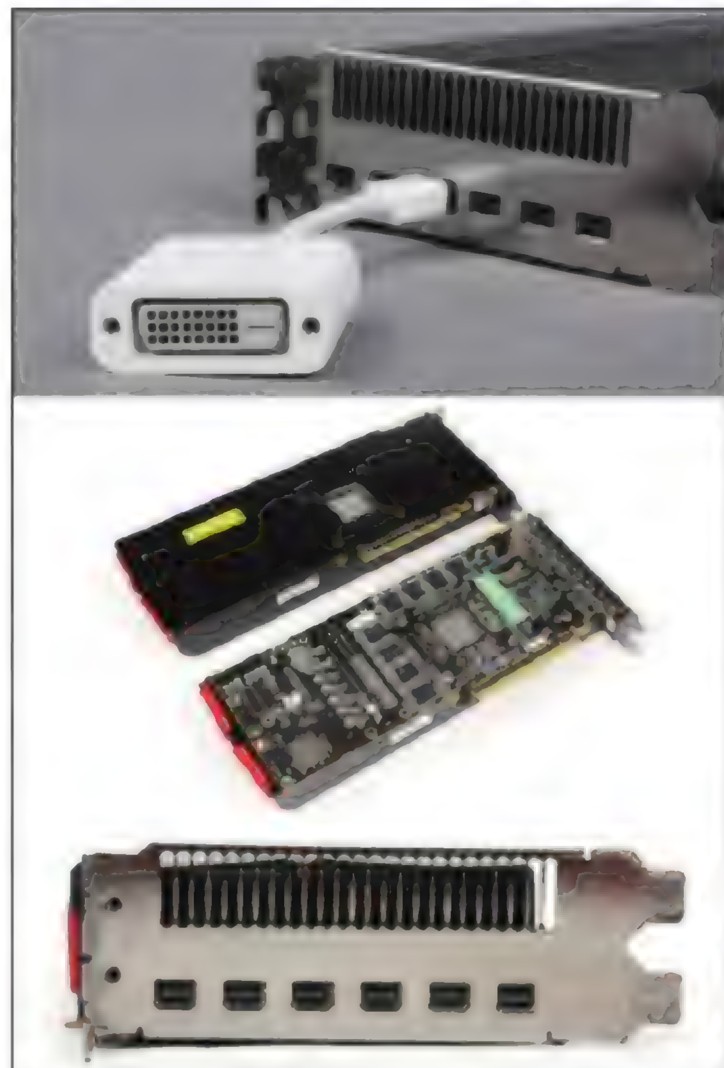
注：输出接口中的DP即Display Port的缩写。



1920×1200显示器三屏效果：根据RV870的图形性能，最高特效跑《极品飞车——SHIFT》《鹰击长空》《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》这类游戏，5760×1200是最为合理的分辨率，此时的运算量正好是720P高清游戏的7.5倍！

游戏，每帧约92万像素；而三屏的Super HD环幕画面数据计算量约等于720P普通高清的13倍、1080P全高清（Ture HD）的6倍！这对GPU以及整个系统都是极为严苛残酷的考验。因此单显卡系统的合理输出分辨率应该是5760×1200，况且三台1920×1200显示器的组合也是目前较有性价比的选择。为各位读者能更方便地了解每款显卡之间的性能差距，下面列出HD5000系列硬件内部最关键规格的对比表。

需要说明的是HD5870（Eyefinity6），带有6个Mini Display Port接口，这种接口并不能等同于标准的DP接口，因为它的传输规范已被重新制定过，因此需要显示器也支持相同的接口规范才行。6DP版除了输出接口完全不同，其GPU性能和普通版HD5870的完全一样，不过为了具备7680×3200分辨率的操作能力，6DP版所配备显存扩容至2GB。



Eyefinity6版的HD5870输出端带有6个迷你Display Port，背面也集成了8颗显存，这样正反两面共计16颗GDDR5显存组成2GB容量

Display Port与数字传输接口发展简介

Display Port受到英特尔、超微、英伟达、惠普、戴尔等IT巨头的鼎力支持。相比HDMI，新一代DP接口除具有传输带宽更高的优势外，还是一种开放的技术规范，使用它的厂家无需像采用HDMI一样向标准制定者支付技术授权费用。

最早大规模应用的数字信号传输接口就是DVI，用以彻底取代进行数模转换后传送模拟信号的VGA（又称D-SUB）接口，基本以数字信号来传输的DVI成功的使画面信息损失大幅减少，使屏幕上的影像贴近图形处理器输出的最纯正原本画质。所以基本上目前所有的液晶显示器都标配DVI接口，不过DVI的最大弱点就是传输带宽，其最高能支持到一台1920×1200@60Hz的全高清显示屏，然而随着2560×1600超级高清显示器的出现，普通的DVI接口已不够用了。因此在DVI的基础上研制了Dual-Link DVI，目前几乎所有显卡和2560×1600超高清显示器上都配备的是这种双通道DVI接口，翻倍的带宽增长固然畅快，但是双通道DVI的缺点是一个接口会占据GPU的两条显示输出通道，所以我们看见绝大多数显卡上只带有两个双通道DVI接口，最高输出分辨率为5120×1600。因此并不是以前的民用游戏显卡不具备5120×1600以上多屏图像处理能力，而是能力被图像输出接口带宽所限制。



Display Port插头（右上）和接口

Display Port的传输带宽相比双通道DVI再次翻倍，而且做到数字信号传输过程完全的无损失，能显示硬件的10bit色彩灰阶，带来最完美的图像品质。Mini Display Port则是由苹果制定的免费开放式标准，具有更小巧节省空间、易于布局，适合在便携移动设备上应用的特点。它和Display Port的关系就像是Mini USB和普通USB，只是接口形状变小而已，针脚定义和数据传输能力没有任何区别。事实上你可为HD5970购买到的迷你DP转标准DP/双通道DVI转接器，现在只有苹果制造。最新1.3版DP接口的分辨率已可达3840×2160，清晰度四倍于HDMI的1920×1080全高清和单通道DVI的1920×1200，两倍于双通道DVI的2560×1600超高清。一条Display Port的带宽输送信号可足够点亮两台2560×1600液晶显示器，希望这一功能可以被早点付诸应用！

ATI Eyefinity6输出技术规格要点：

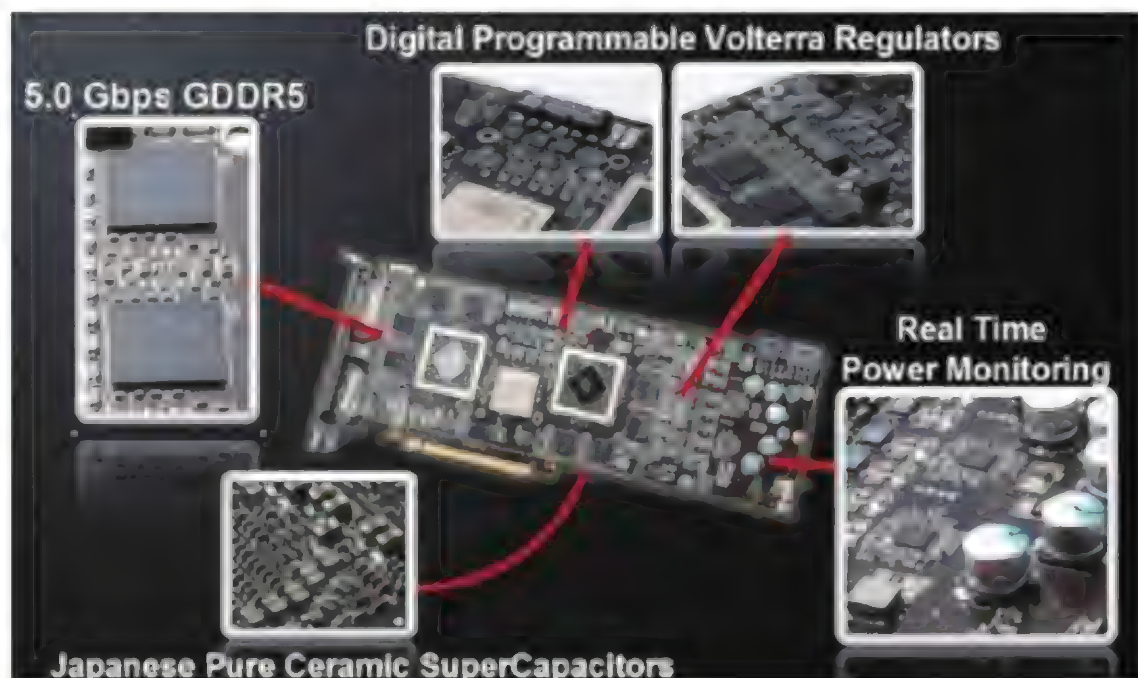
1.最多可连接六台显示设备；
2.最高可输出8192×8192的分辨率，但由于输出接口规格和显示设备分辨率的限制，目前还达不到理论值；
3.常见的组合模式就是6台2560×1600显示器，输出7680×3200的分辨率；
4.支持Windows7、Vista和Linux三种操作系统，不支持XP；
5.当多块显卡组建CrossFire系统时，只有主卡可输出图像，最多可支持3台到6台显示设备；
6.多块显卡各自独立工作时，所有显卡皆可输出图像。

Display Port转接之惑

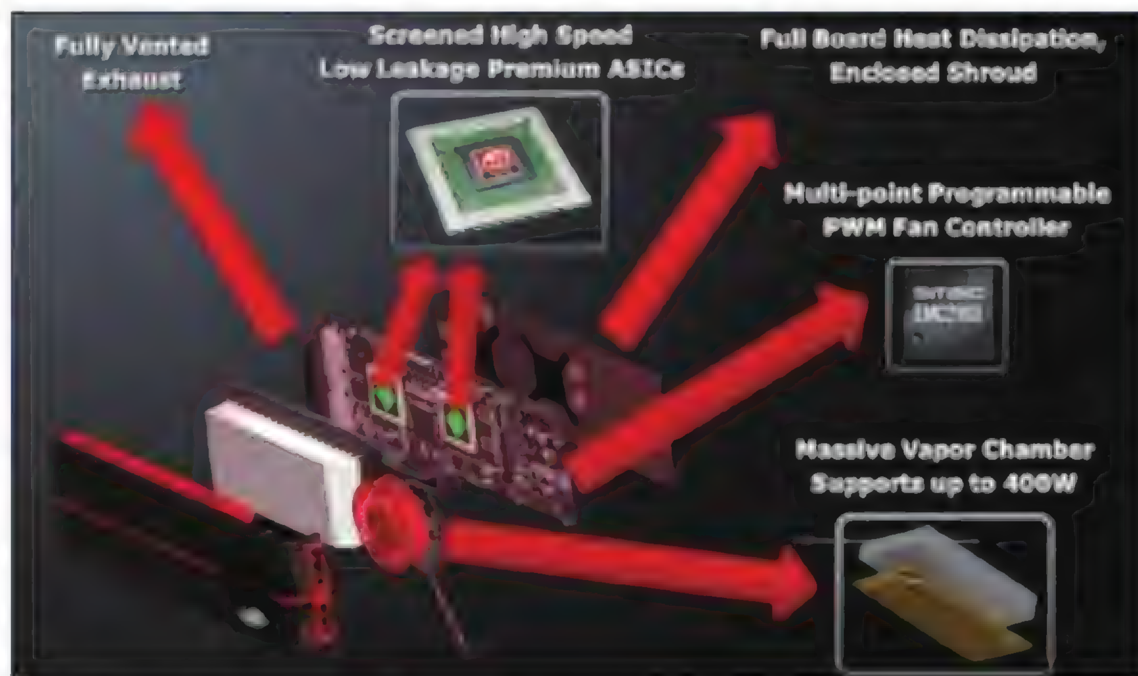
HD5970在一块PCB上搭载了两颗RV870XT规格的GPU，但为控制功耗和发热量将核心和显存频率降至HD5850的水平，显存带宽则正好是HD5850的两倍，每块HD5970默认频率下就有4.64Tera FLOPS的性能……已经迫不及待让它在三屏环幕上大展身手一番？且慢，先准备好一个Mini DP转接器吧！就是这个能将Mini DP接口转换成标准Display Port的转接器会令你踏破铁鞋无觅处。为什么偏要转DP呢？既然用1920×1200的显示器，转单通道DVI的转换线难道不可以用吗？想法不错，可是组三屏环幕的前提是主显示器必须用带有Display Port接口的，一切转接线均告无效。因为新一代DP的数字信号纯正密集，完全不是像HDMI转DVI一样是个双向可逆的过程，所以选购显示器前请特别注意：除标准Display Port以外的任何其他类型接口的设备，都无法作为三屏环幕的主显示器！



图形霸王HD5970压轴登场，新一代游戏皇上皇诞生



用料方面HD5970极度奢侈，完全采用可编写数字供电模块，电容全部是最好的固态或钽电容，更有专用的芯片负责实时监测GPU温度、电路状态，智能控制风扇速度，自动保护硬件



HD5970在设计之初就为喜爱超频的用户充分考虑，不论是散热器结构、显卡电路系统的选料以及布线都应用最高标准设计制造，从一诞生就注定是超频玩家冲击性能世界纪录的利器

只有组三屏环幕才有显示器接口限制

想玩HD5000系列必须买有Display Port接口的显示器？非也，其他那3个接口并不是摆设。此问题只有在组建三屏环幕时才会遇到，如果你只是想用双屏办公，用那两个双通道DVI输出即可；单屏显示时4个接口也是任意选择。

三屏环幕的三台显示器，需要使用同一分辨率，才能成功创建成一个显示器组。另外，屏幕尺寸最好也相同，如果使用不同尺寸的显示器，即使将每台都调节为相同的分辨率，也会因为不是液晶屏最佳分辨率而导致显示效果大幅下降。

现在回到HD5000系列的接口布局上来，除却HD5870（Eyefinity6）和HD5970比较特殊，可以看到其他HD5000的输出端都是相同的：两个双通道DVI占据四条GPU显示输出通道，另外一个标准Display Port和一个HDMI接口各占据一条显示通道，如此RV870/840的Eyefinity 6通道都被占满。用Display Port接口的显示器作为环幕的主屏，无疑会显示出最佳的画面品质、图形细节和硬件的10bit色彩灰阶，另外两边用来扩充3D视野空间的副屏幕使用DVI接口，同样是画质理想的经济选择。

对于三屏环幕的搭建时的接口选择，有两种输出组合方案：

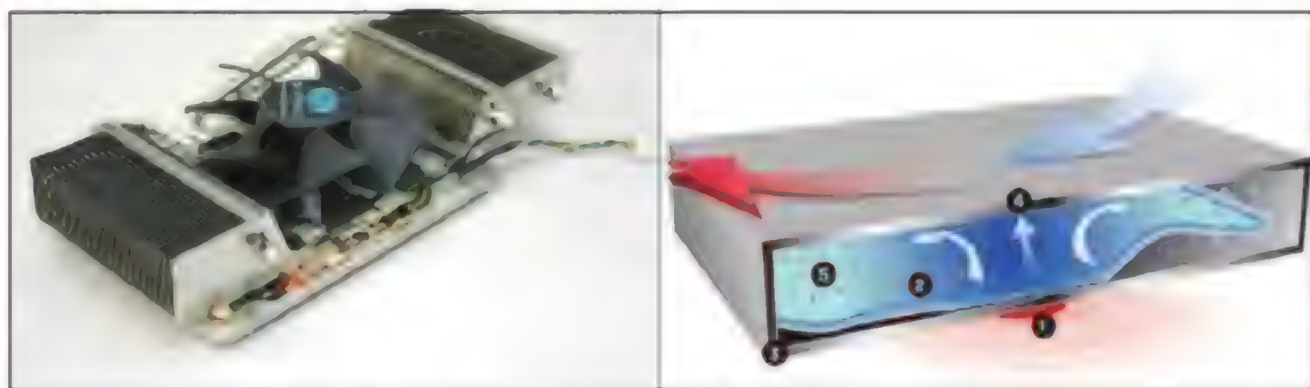
1.Display Port+双DVI接口；
2.Display Port+HDMI+DVI接口。

三屏显示系统硬件配置要点

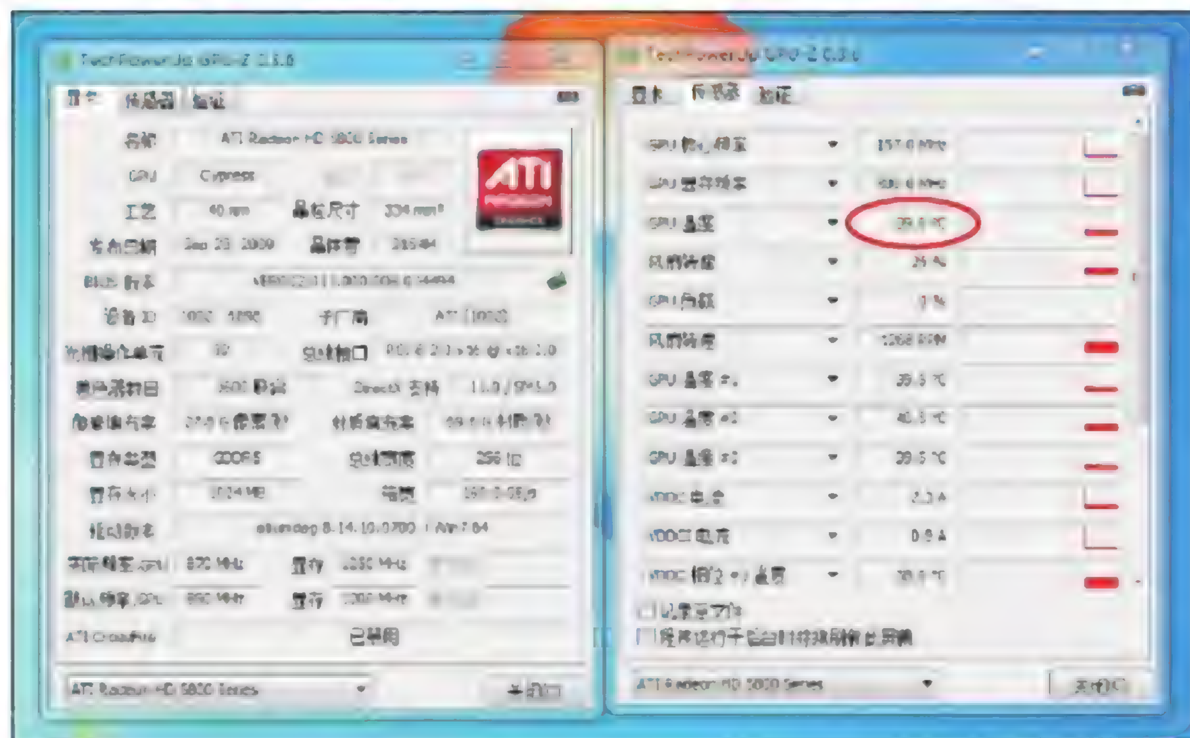
1.显卡——有了HD5870，搭建最强三屏环幕系统就成功了一半

近来各大品牌发布了多种不同版本的HD5870，其中迪兰恒进、蓝宝石、华硕的产品都是组建三屏幕系统的好选择。这里我们重点介绍一下非公版设计的蓝宝石Vapor-X。这款产品采用与公版相同的10层PCB和用料，主要的变化在散热系统，Vapor-X系列产品采用蓝宝石独家研制的真空腔均热板散热技术“Vapor-chamber”。

在显卡的散热器中，通过Vapor-Chamber真空腔均热板与GPU接触，将巨大热量迅速吸收后，再通过压塑连接的三条扁平状热管快速传导，将热量导向散热鳍片挥发。这一过程能以最快的速度将热量均衡分布到整个散热器上，再充分利用风扇产生的气流，内藏在散热鳍片中的热管也大大加速了热量传导。



Vapor-chamber热传递过程详解：
1.吸热——均热板底座受热，GPU热源加热铜网微管道蒸发器；
2.吸热——冷却液在真空超低压环境下受热快速蒸发为热空气（<104 Tor或更少）；
3.导热——Vapor Chamber采用真空设计，热空气在铜网微状环境流通更迅速；
4.散热——热空气受热上升，遇散热板上部冷源后散热，并重新凝结成液体；
5.回流——凝结后的冷却液回流入均热板底部蒸发源处，再次被气化，循环往复……



待机时温度只有39度，比公版产品下降了3~4度



封面上的冰山与小企鹅，暗示着蓝宝石的这款HD5870会很“凉快”



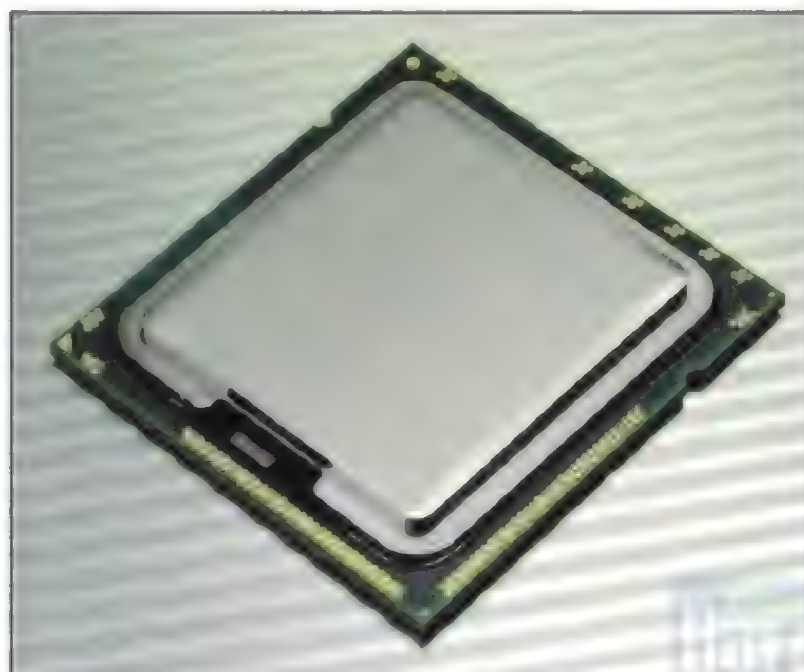
渲染复杂的茸毛着色效果，满载温度最高也只有62度而已，整整比公版HD5870低了20度！

2. 处理器——别再饿着GPU，能喂饱RV870线程任务数据的CPU分析与推荐

拜独立显卡诞生所赐，CPU早已彻底从图形着色渲染的繁重负载中解放出来。但处理器仍然要时常为GPU提供一些几何线框的顶点坐标之类最基本的数据。此外对于游戏的逻辑脚本或实时人工智能计算这类高负载整数运算，CPU若不够劲的话无论你将图形细节效果和特效品质降至多低，每秒帧速也依然会被孱弱的CPU拉下水。

RV870芯片作为视觉体验的计算核心，已经处于全球硬件之巅，性能极为强盛。因此好马更需配好鞍，与很多用户的想法正好完全相反，实际上近3年发展速度放缓的CPU，才是系统性能自始至终的最大瓶颈。Crysis的制作人Cevat Yerli也曾明确提到过，在以CPU串行架构计算复杂物理拟真效果时，限制帧速的罪魁祸首就是CPU，性能瓶颈早已不在GPU身上。这就是近几年你如何换用更高端的CPU，都无法让帧速表现获得飞越的根本原因。在从Pentium D更迭至Core 2时，处理器能力陡然升高，之后性能增长曲线就变得越来越平缓。在近几年若花更少的钱简单升级显卡则可谓一石二鸟，同时让平台的帧速性能与视觉品质双丰收：顶级显卡能使最高帧速提升8倍，而最低帧速若不更换平台还是会被CPU所拖累，增幅一般在2倍以下。即便最低帧速被处理器所限，你还是赚到了更完美的视觉真实度，3D特效、16×CSAA，像这类技术能使图像品质有天壤之别，想提高画面质量就算购买再昂贵的CPU也无济于事。

IT产业的技术发展完全印证着Cevat Yerli所言，当你为顶级显卡换上实至名归的新搭档——Core i7之后，整体帧速果然又翻了一番。Core i7的晶体管集成量和架构设计是“彻底进化物种”，类似当年Pentium D到Core 2的飞越，处理器性能增长曲线又一次迎来陡然抬升，立刻就忠实地在游戏帧速上体现出来。



这颗六核心12线程的Core i9很快将是RV870的最佳搭档：Core i9内部集成12 MB三级缓存，内存带宽每秒38.4GB/秒

三屏环幕系统的处理器方案大体分四种

方案一： 为你的HD5870搭配颗Core i5或者Phenom Ⅱ X4是较具性价比的选择，如此所用主板的价格也不高，可选择范围宽广；

方案二： 规模这么巨型的GPU，最佳拍档始终是Core i7，虽然i7较昂贵但其性能独占鳌头，绝对让你感到物有所值，主板并不是非X58不可，品牌选择面同样很宽；

方案三： 如果手头有Core 2四核、Phenom X4等相似性能的平台，换装HD5870也未尝不可，还省去了更换主板

重组新平台的步骤呢，缺点就是相比Core i5\i7，三屏帧速表现就有点差强人意了；

方案四： 就算你执意抱着老爷车平台不放，用Core 2的2.66GHz左右双核或性能相等的Athlon Ⅱ X2搭配HD5870，也照样能享受三屏环幕的视觉冲击、DirectX 11的完美画面效果，只是三屏游戏用双核CPU，帧速表现可就不会让人特别愉悦了……

总体来说使用中高端的四核CPU即可，如果你打算削减CPU的开支将更多资金投入到三台显示器上，也是一种可行方案。不过凡事都要把握分寸，尤其对于目的就是要组建三屏环幕系统而装新机的朋友，Athlon ⅡX3/X4之类的入门三核/四核处理器虽然价格极为诱人，也最好不要考虑了，否则反倒会造成浪费投资。

3.三台显示器——你的视界无限，选购通向三屏环幕视觉享受之旅的最终窗口

通过本文对三屏着色渲染运算的惊人负载量分析所得结论，真正适合HD5870的像素量输出是5760×1200分辨率，因此对显示器的选购就锁定在1920×1200像素的产品上。其中三台显示器里作为主显屏幕的DisplayPort产品则是重中之重，所幸选择范围也并不大，市面上有限几款型号的产品质量都非常可靠，画质更是好到没得说。

主屏幕推荐

戴尔 2408WFP

参考价格：4500元



DELL 2408WFP的风格和3008WFP如出一辙，工业设计格调典雅纯净

辅显示屏由于无接口限制，市面上的任意同型号或不同的两种型号、带有DVI或HDMI接口的1920×1200显示器全都适用。对于两侧的附屏来说，就不妨挑选价格较低的产品，除了保证物理分辨率为1920×1200像素这一前提之外，没有任何其他选购限制。

以下几款产品可作为主显示器的“后备人选”，仅供大家参考。

主屏幕备选方案

惠普LA2405wg

参考价格：即将上市



优点： 黑白响应时间短，色彩表现亮丽。

弱点： 面板品质一般。

惠普 LP2275w

参考价格：4188元



优点： 色域较高，色彩还原好。

弱点： 物理分辨率较低；黑白、灰阶响应时间较长。

NEC MultiSync EA231

参考价格：2590元



优点： 液晶面板品质优异。

弱点： 色域一般；灰阶响应时间较长。

戴尔P2210

参考价格：1450元



优点： 黑白响应时间短。

弱点： 面板品质一般；物理分辨率较低；色域表现一般。



数码来风

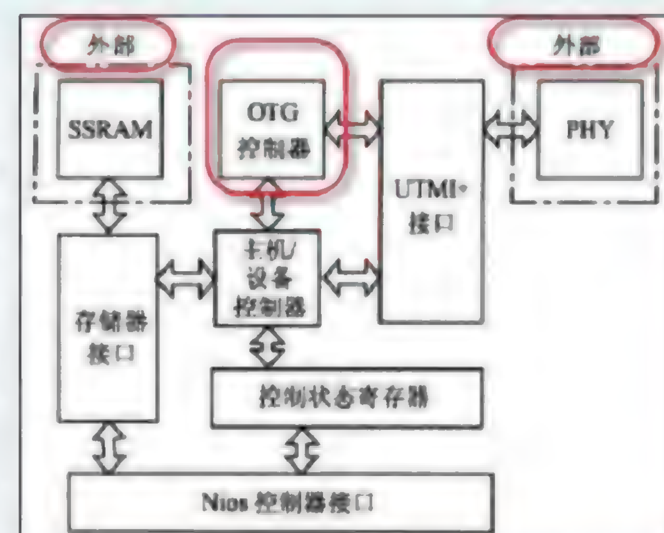
■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读： OTG仍旧是一个噱头，就算你要选择MP4，也应当将眼光瞄在其他性能，而不应为其所迷惑……

OTG，再起亦是末路

OTG作为一项独特的数据传输技术，前几年曾经掀起过一阵风潮，MP3、MP4、PMP等播放器（下文简单起见，将其统称为MP4）纷纷以搭载该功能而自豪。不过，一项技术在时代中的没落总是那样悄无声息，很快我们就听不到它的声音了。不过很有意思的是，就在刚过去的这半年中，OTG概念似乎又奇迹般地回来了，重新开始左右人们购买便携视频播放器的选择，关于OTG产品的推介与评测一时再度风声水起。莫非，真的是OTG技术历尽落寞，却终于在正确的年代中，找到正确的生存位置了？



OTG系统架构，可轻易读取外部存储器中的数据

所谓OTG，指的是“On-The-Go”，其功能用一句话概括，就是搭载该技术的设备可直接通过USB接口读取其他USB存储设备中的文件。假如你有一台带OTG的MP4，那么就可让它读取存储在U盘、移动硬盘上的照片、音乐和视频文件。不过，这种非常吸引人的技术当年被用到MP4上，最后证实却只是“看起来很美”。由于MP4多采用容量较小的闪存式硬盘，因此OTG技术相当于为其在外部添加了其他的存储来源。不过问题出在以下三方面：首先你真的需要这样多的视频么？MP4本身电池容量有限，播完自身能装的文件可能就没有余力再去读其他设备；另一方面，当时U盘的容量/价格比也并不高，它和MP4采用较小闪存式硬盘是一个道理，而若是使用移动硬盘，可恨的是又要为移动硬盘单独供电；最后，厂家建议把有OTG技术的MP4当成数码相机伴侣，但专业摄影师谁会用这种容量既小、又不省电的“伴侣”？而业余的人士，相机中的存储卡就已足够。

显示简洁的数码相机伴侣，拥有更大容量和更长续航时间

因此OTG当时用在MP4类设备中，有眼球效果却无实用价值。不过很快，视频的高清时代来临了。对于动辄数GB的720P、1080P影片，即使时目前扩容至主流8GB的MP4，也装不下几部，由此对外部扩展存储的要求似乎更为紧迫了。理论上讲，假如拥有OTG，那么就算高清影片，用MP4看也不会觉得它很大！

不过事实是怎样呢？拿移动硬盘来当外部存储器，前面已经分析过要加载外部电源，因此在旅行中绝不通用。不过现在大容量U盘的价格确实非常实惠，16GB的U盘，200元出头就能入手——但关键看你是否专门为MP4购买U盘了，因为MP4自身的价格也基本在500元左右。好吧，就算这些都没问题，只是想请问：难道你真的要在MP4上看高清吗？

在真正的高清玩家都要动用20英寸以上的显示器，才能真正欣赏到高清的品质时，你觉得在MP4上看高清，和欣赏一部非高清的片子，会有明显的区别吗？所谓高清，720P所指分辨率是1280×720，而1080P，更是高达1920×1080，但试看现在的MP4产品，主流产品分辨率不过是与PSP相当的480×272，更好一点的产品也仅可达到800×480，读者们可自行对照一下数字，再看一眼屏幕本身尺寸的大小，看是否有必要将高清视频导入到MP4欣赏。

不过，也有一种应用场景是厂家所宣传推荐的：由于现在MP4基本都有视频输出的功能，因此你可用它配合大容量移动硬盘、大屏幕电视来搭成高清家庭影院式的应用组合。这听起来很诱人，不过这种架构下，移动硬盘是一定要加电源，MP4最好也要加电源，再加上MP4连接电视的线缆……嗯，别忘MP4还没有遥控，你得时刻把它放在你的手旁边，假如你想平时带着走，相信你的客厅会经常留下一堆线。最后，移动硬盘如果没有特别的下载器，还得到电脑上拷贝高清电影——好吧，我有了十二分的把握，假如你的电脑配有一台大屏幕的显示器，这样子的高清欣赏，你一定坚持不了几回。


主流OTG MP4播放器之一昂达VX565HD，分辨率480×272

最后我们不得不说一句题外话，随着大屏幕智能手机硬件技术的提升，MP4功能的整合是早晚的事情。OTG此刻的重新兴起，有如末路狂歌，甚至连狂歌都算不上，因为不管怎么分析，它都是一个噱头，就算你要选择MP4，也应当将眼光瞄在其他性能，而不应为其所迷惑。

热点速递

淘宝开始卖手机

在淘宝上买手机不稀奇，不过这里所说的手机可是淘宝网自有品牌的定制手机。这些手机中已内置淘宝网手机客户端程序“随身购”“淘掌柜”“数字商城”“移动支付宝”和“移动旺旺”。很显然，如果拥有这样一款手机，卖家不仅可宅在家里开网店，更可随时随地掏出手机来打点商铺生意。首次推出的手机有3款：风云、无双和灵素，这3款手机都是与国内手机厂商合作推出，不过已经打上了淘宝自有的品牌Logo。



希捷发布7mm厚笔记本硬盘

近日，希捷“Momentus Thin”系列超薄笔记本硬盘全新推出。该系列硬盘仅有7毫米厚，相比之前常见的12.5毫米与9毫米，又创造了新的世界记录。该系列采用3Gb/s的SATA接口，转速5400r/min，内部最大传输率可达1175Mb/s（相当于147MB/s）。该系列硬盘的出现，无疑将为笔记本电脑追求超薄极限提供更好的基础条件。



业界风云

创新发布智能手机硬件平台

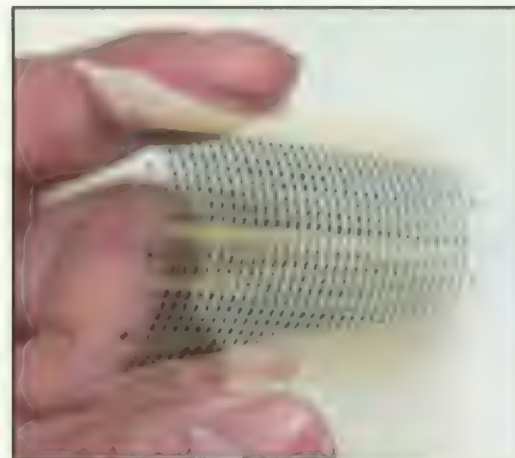
近日，创新旗下全资子公司ZiiLabs发布了一款新的智能手机硬件平台Zii Trinity，这意味着创新将以硬件、而非软件系统的方式进入到智能手机的市场争夺战。Zii处理器是该平台的核心，它在影音播放方面具有相当的实力，未来该平台上可轻松提供1080P高清视频的播放。如此，OEM厂商除了现有的MTK等平台，将会有更新的选择。目前该平台已支持Android和Linux系统。



技术前瞻

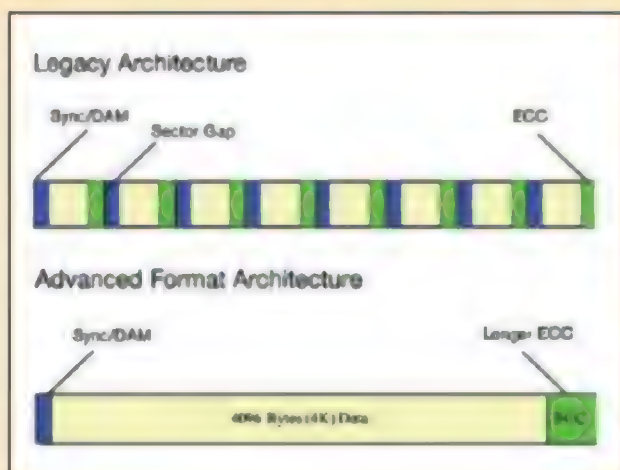
柔软的“有机闪存”

最近，日本东京大学的染谷隆夫教授带领小组研制出一种全新的闪存。该闪存使用的是有机材料，与传统所用的硅架构大为不同。这种新内存具有较低的操作电压，目前可达到1000次以上的擦写次数，同时在使用上的最大特色是材料自身很柔软，即使弯曲也不会受损。不过，该闪存目前还处于完善进程中，现在能保持数据的时间仅为一天，研究人员正在努力将该时间延长。



应用前沿

磁盘格式化技术革新 增加硬盘容量



近日，西部数据在新发布的Caviar Green WD10EARS硬盘中，引入了一项全新的硬盘格式化技术“Advanced Format（高级格式化）”。传统的硬盘以512字节为单位进行读写，每个单位之间除了有一个分隔区（Sync/DAM）之外，还会加入一个错误校验区（ECC）来容错；新技术将8个512字节合成为一个4096字节，作为新的分隔单位，ECC区合并为一个更长的ECC区（Longer ECC），但作为分隔区，就会由原来的8个减少为1个，大大减少了浪费！据称，新技术可为硬盘增加7%～11%的容量，并且硬盘在Win7和Vista下使用无需任何附加设定，但在更老一点的系统中，则需使用分区校准工具。

OLPC发布平板电脑新设计图

最近OLPC组织（One Laptop Per Child，每个孩子一个笔记本）展示了将在未来发布的平板电脑的新设计图。该平板电脑主体就是一块非常薄的触摸显示屏，周围以简单的绿框包围。注意图中显示的键盘并不是实体键盘，而是由系统虚拟出来的按键。相信这样的轻薄、简约的设计，一定会锁住不少用户的眼光，而据官方预期，未来该电脑的销售价将低至75美元（折合人民币约512元）。



头牌新闻

谈蓝光市场——专访三星半导体ODD部门中国区总经理

■本刊记者 壹分

2009年是三星半导体ODD部门成立的第十个年头，多年来三星光存储产品一直在国内稳居市场占有率第一的宝座，也是众多消费者的首选品牌。但在今年各厂商发力蓝光设备之时，三星却显得比较低调，没有大范围地推出产品。实际上目前许多品牌的蓝光存储设备都是由三星代工制造的，因此这一现象背后的玄机耐人寻味。12月23日，三星半导体ODD部门中国区总经理金鏞圭先生接受了本刊记者的专访，向我们详细分析了三星光存储未来的发展计划和国内蓝光市场的情况，我们将本次专访内容整理如下：



三星半导体ODD部门中国区总经理金鏞圭

本刊记者：*您认为蓝光存储设备普及需要什么样的条件？*

金鏞圭：蓝光设备要普及，首先是用户要有内容方面的需求，比如日常应用和娱乐中对大容量存储和分享的需求。简单来说，很多内容通过网络传送给朋友可能需要几个钟头；如果用移动硬盘，就存在移动硬盘的归还问题。蓝光刻录的优势之一就是没有这些困扰。除用户的直接需求，还必须保证有足够的蓝光片源，目前国内的蓝光片源还是太少。最近国内开始控制BT下载，我认为这对蓝光设备普及有间接推动的作用。另外国内的应用环境比较特殊，盘片质量参差不齐，需要硬件厂商进一步增强蓝光设备的读写能力。

本刊记者：*国内的蓝光市场目前处于什么状态？三星对蓝光市场有怎样的期待？*

金鏞圭：坦白说，其实各大蓝光设备生产厂目前对市场的期待都不高，现阶段蓝光设备用户仍然是以企业、机关、医院、学校等为主，普通消费者较少，因此在短期内还无法形成市场规模。三星总部于2009年中进行过相关的调研，得出的结论是估计在2012年之前，蓝光产品都很难形成足够的市场规模。与DIY市场相反，今年OEM出货量增加很快，这部分的增长主要来自品牌机厂商，尤其是笔记本电脑内置的蓝光光驱，我们认为明年这部分仍将保持高速增长。

本刊记者：*三星在不久前举行了一次半价认购蓝光光驱活动，活动效果如何？这次活动的目的是什么呢？是否表示三星将开始参与蓝光光驱的价格战？*

金鏞圭：目前为止，蓝光设备对于三星来说还是作为一种加强品牌定位和形象的高端产品而存在，我们对产品的销量没有过分期待，重要的是向消费者展示我们在设计、制造方面的实力，毕竟三星目前也是全球最大的光存储研发和生产商。这次半价活动的主要目的是探寻蓝光产品在普通消费者中的接受度，当价格大幅下降时是否能释放消费者的需求。从活动的最终效果看，消费者对蓝光光驱的关注度非常高，我们的活动链接在很短的时间内有超过4万人点击。但最终只有20多位消费者以半价预购了活动产品，这也说明目前用户对蓝光应用还没有形成真正的需求。

至于价格战，直言不讳地说，三星光存储从来不怕价格战。因为我们是全球规模最大的光存储研发和制造商，庞大的生产规模使我们在制定市场价格方面拥有足够的主导权。但我们也不会恶意地开展价格战，如果消费者需求没有增长、市场规模不大，价格却下跌过快只会破坏这个市场，这也是我们所担忧的。因此未来一段时期内，三星的蓝光产品仍将继续加强工业设计和功能，通过优秀的设计和品质来争夺市场。

硬件店

厚积薄发——希捷科技30周年暨新品发布会

近日，希捷科技副总裁暨亚太区及日本营销机构董事总经理郑万成携其中国区团队在北京香格里拉酒店与媒体见面，深入阐述了希捷公司对当前存储产业的需求状况、发展趋势的看法及未来在亚太区的部署情况。希捷科技日前公布的2010财年第一财季（2009年7月1日至9月30日）的财务报告表明，公司已经恢复良好的运营模式，并且远远超过6个月之前的预期。郑万成表示：“2009年，恰逢希捷科技成立30周年。自创始至今，希捷科技一直致力于开发与提供行业领先的技术和产品。”希捷近期推出首款运用SATA 6Gb/s技术、全球最快的台式机硬盘Barracuda XT；可以即时、简便地连接数字媒体“图书馆”与家庭娱乐系统，让用户能在舒适的客厅里尽享1080P高清模式及超清晰音频环绕音效的“视野”FreeAgent Theater+高清媒体播放器；能满足企业级用户对于产品研发、产品认证和产品支持需求的业内首款2.5英寸企业级固态硬盘PulsarTM；以及专为轻薄笔记本设计的世界最薄2.5英寸硬盘Momentus Thin等产品。



希捷科技副总裁暨亚太区及日本营销机构董事总经理郑万成（左）

“惠普斗牛网络篮球对抗赛”火热进行中

2009年12月21日，随着圣诞节和元旦的来临，中国惠普公司与国内世界知名篮球媒体合作联手推出的“惠普斗牛网络篮球对抗赛”正在如火如荼的进行中。本次活动是惠普公司为吸引广大年轻体育爱好者，通过当今流行的网络游戏《街头篮球》，提升自身品牌价值而进行的市场宣传活动之一。本次活动从2009年12月3日到2010年1月31日举行，



为鼓励玩家积极参与，此次“惠普网络篮球对抗赛”还设置了惠普打印机、笔记本电脑、篮球明星特制玩偶、运动T-Shirt、护腕等奖品。感兴趣的读者可登录活动官网http://shawei.tom.com/hplogo/查询相关活动情况。

雷克沙发布专业系列600× CF卡

近日，雷克沙（Lexar）宣布全球发布针对专业数码单反相机的600× CF卡。该卡在与支持UDMA 6规格的设备配合使用时，最低持续写入速度可高达90MB/s（600×）；此外，该卡稳定的超高读取速度也大大缩短了后期制作中的数据下载时间，当它和同样支持UDMA 6的读卡器如Lexar专业系列ExpressCard接口CF读卡器配合使用时，这种效率的提升将更加显著。据悉，该卡目前提供8/16/32GB三种容量选择。



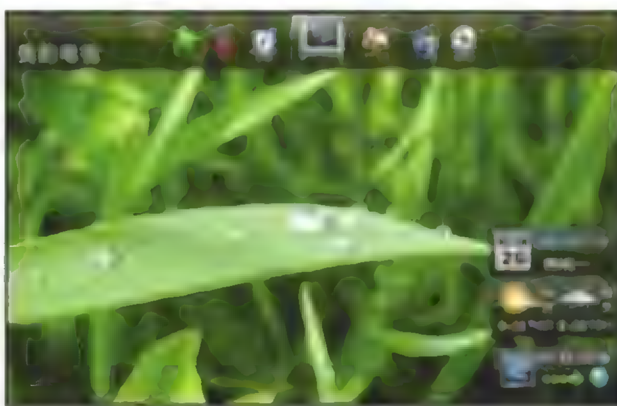


软件圈

瑞星在京召开第二届云安全技术大会

近日，瑞星在北京召开第二届云安全技术大会。会上瑞星宣布，世界上最快的专业反病毒虚拟机已经研制成功，并被应用于瑞星杀毒软件2010版，以及瑞星“云安全”平台的病毒自动处理系统之中。这款由瑞星研制的专业研究型虚拟机，比原来的传统虚拟机运行速度高200倍。杀毒软件是我国仅有的几个具有国际竞争力的高科技领域之一，而随着互联网的发展，信息安全在国际竞争中拥有越来越重要的意义。瑞星专业虚拟机的研究成功，不但可以推动整个反病毒行业的技术发展，更为我国高科技企业参与国际竞争，有着重大意义。

免费媒体中心软件《i媒体中心2》新版发布



2009年12月18日，《i媒体中心2》再次对外发布新版本。新版中新增了鼠标操作模式、功能在线升级、获取视频海报等十余项功能，并修正国庆版中出现的一些问题。“i媒体中心”是目前国内唯一一款自主开发的媒体中心并拥有自主知识产权的媒体中心软件。自发布的第一个版本以来，随着不断的升级，在功能完善的同时，极简的操作模式，也得到更好的体现。

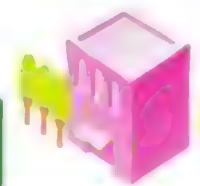
DOX多可视高清业务登陆山城



近日，重庆有线电视网络有限公司、北京天天放送文化传播有限公司、中国有线电视网络有限公司和NDS联合在重庆召开发布会，宣布“DOX多可视”高清业务在重庆地区正式上市。“DOX多可视多功能高清机顶盒”具备数字录像机和高清播放器功能，DOX多可视业务将采用PUSH VOD传送高清节目，与海外同步播出包括好莱坞大片、海外热播电视剧、音乐、娱乐、儿童节目等超过1500小时高清内容，节目来自CCTV、BBC、CBS、NHK、NBC环球、华纳兄弟、索尼影视娱乐、华特迪斯尼、派拉蒙电影、20世纪福克斯等。北京天天放送文化传播有限公司总经理陶立保表示，接下来“DOX多可视”服务将在全国更多城市推出。

McAfee在中国成立全资子公司

迈克菲（McAfee）公司于近日宣布，作为迈克菲在中国市场最新投资项目的一部分，将在中国设立新全资子公司。用于服务中端市场的新呼叫中心将于2010年2月在北京正式投入使用，此呼叫中心将特别面向中国中小型城市的用户提供服务。此外迈克菲还与联想结成合作伙伴关系，通过联想在中国的诸多零售店推广防病毒软件McAfee VirusScan（迈克菲防病毒+防火墙组合装）产品。“中国为迈克菲提供了大量机会，”迈克菲公司首席执行官兼总裁Dave DeWalt于近日在北京举行的新闻发布会上表示：“中国具有成为迈克菲生产和研发中心的巨大潜力，并且也是我们在产品销售上一个重要且蓬勃发展中的市场。过去的10年中，迈克菲一直不断地扩展在中国的业务，而且我们计划近期继续扩大在华投资，以充分运用中国提供的绝佳机会。”



网络帮

“快钱”联手中国移动推出“神州行卡支付”业务

近日，中国移动推出非银行卡支付业务——“神州行卡支付”。作为国内率先推出神州行卡支付的独立第三方支付及清结算企业，“快钱”相关负责人表示，利用神州行手机充值卡进行消费或支付是第三方支付领域的创新应用服务，非常方便非银行卡用户对包括游戏充值内在各项支付服务进行操作。据了解，玩家只需要购买中国移动在全国各地发行的神州行充值卡，就能轻松实现在线充值或购买游戏点卡，同时，对于玩家在消费过程中留下的余额，快钱还将为其存入特别开通的快钱账户中，方便下次使用。且快钱在继神州行卡应用取得良好反响之后，又新增了联通、电信、骏网等多种预付费卡种，进一步扩充了玩家的选择和使用。截至2009年10月31日，快钱已拥有4900万注册用户和逾37万商业合作伙伴，并荣获中国信息安全产品测评认证中心颁发的“支付清算系统安全技术保障级一级”认证证书和国际PCI安全认证。

湖南广电旗下网络电视芒果TV发布新域名

2009年12月18日，湖南广电旗下网络电视——芒果TV（www.imgo.tv）举办新域名启用仪式、面向市场独立运营，此举也标志着湖南卫视在省级卫视中率先兴办网络电视台。启动仪式上，国家广电总局发展研究中心领导及中国联通、华娱卫视、芒果影业、乐视网等芒果TV重要合作伙伴纷纷到场祝贺。芒果TV不仅将是一个视频网站，还将建成一个汇聚优质视频内容的网络视频平台，并将建立辐射互联网、手机电视、数字电视三大领域的综合运营体。湖南广电正在打造集芒果TV、芒果游戏乐园、芒果娱乐圈、芒果娱乐资讯于一体的“第一网络娱乐生活平台”，使“快乐中国”的精神在新媒体领域得到有益延伸。

晶合快评

准备换新？先等等

■晶合实验室 小白

一年辛苦劳作下来，相信大家手里多少有了些余粮，是否打算趁着新年的喜庆，来次彻底大更新呢？按理说，操作系统换Win7，CPU换新4核，显卡换成DirectX 11级别的“利器”，对！各种漂亮的上网本也挺不错，或者来个更酷的平板电脑？

没错，2009年有不少新产品很吸引人，尤其在各厂商细分市场之下，我们见到了许多实用的新产品，它们的外观更漂亮，价格也不是很高。现在春节将至，各种促销活动频频，时刻刺激着我们的消费神经，加上Win7的宣传效果足够好，各媒体好评不断，大家普遍认为，现在是时候换换新东西了。不过一向以实用为主的我在这里要给各位朋友泼点冷水，让我们从实际需求出发，看看咱们是否真的需要那些新玩意。

首先来瞧瞧现在咱们用电脑做什么，我想答案无非是“工作”和“玩游戏”，如果作为工作机，只是浏览网页或处理文字，一台WinXP系统、Pentium 4处理器、内存大于1GB的电脑就能很好应付，主流的双核电脑更是绰绰有余。我的一个朋友曾经就做过一件很不划算的事，他高价购买了一颗Core2 Q6600（近2000元）和一些不错的配件，组成了性能很强的一台“神机”，他对“爱姬”很是喜欢，看着超高的测试分数更是欢喜，可没过几天他就发现，平时的工作（编程）根本不能完全发挥出硬件的实力，而常玩的游戏《魔兽争霸Ⅲ》，在联机时还要等“Loading”速度最慢的人完成后才能开始，游戏过程中和老机器感觉也差不多。失望之余他意识到，这是由于没考虑到自身需求，仅仅看了各种评测后头脑一热，花了大价钱却没享受到应有的价值。所以我们要记住，只有让电脑性能完全发挥出来，它里面塞着的硬件才会真正体现价值，如果不让它“动起来”，时间久了它们的价值就会逐渐降低，这个过程中不过是自己白白流失金钱而已。

如果是游戏爱好者呢？情况就有所不同，为了兼顾目前的主流游戏和未来大作，同时也要享受PC游戏的高分辨率和多特效，价格昂贵的硬件经常会有体现能力的地方。不过现在是购入良机么？我们首先来看最重要的显卡，由于NVIDIA的桌面级新显卡“Fermi for GeForce”在今年一季度仍然不可能发售，这就意味着AMD的RADEON HD5000系列显卡没有竞争对手，虽然RADEON HD5000系列产品丰富，但价格却相对较高，我相信当NVIDIA的新显卡上市后，双方必然会上演价格战，而且随着台积电40nm工艺良品率的提升，高端显卡的价格仍有不少下降空间，多等一段时间一定不是件坏事。尤其托游戏



主机的福，最近的大作并不是特别考验硬件配置，上一代的DirectX 10级别显卡依然可以带来满意的画面与帧数，如果没有特别想玩但跑不动的游戏，最好还是持币观望。

再看看第二重要的CPU，由于AMD下一代推土机（Bulldozer）架构的桌面级处理器的推出时间定在了2011年，这也间接导致Intel的“Tick-Tock”策略有变，据悉在2010年，Intel只会改进制程而不会按计划推出Sandy Bridge架构，整年主打32nm制程的Westmere，这就注定了2010年CPU市场缺乏竞争与选择，尽管目前Nehalem架构的Core i5 750价格可以接受，但我个人还是倾向于AMD的“推土机”，各位读者也完全可以等到它出现时再做选择，毕竟在这一年里，处理器性能不会有大的提升，新游戏对于CPU的需求也只会停留在以往的水平。

在上网本方面，新Atom的内部集成了内存控制器、北桥及图形核心，因此Pine Trail平台一共只有两块芯片，平台功耗下降带来了更长的待机时间，但新Atom内部集成的45nm制程GMA3150显示核心不过是GMA3100的制程改进版，不具备对H.264/Flash的原生硬解能力，400MHz的显示核心运行频率更是让人对它的性能不抱任何希望。虽然NVIDIA的“ION 2”平台会兼容新Atom，集成的显示核心不但可以流畅播放高清视频还能跑得起一些游戏，但这样“上网本”的整体平台价格无疑会升高，而且这样一来，整体平台中就有了两个显示核心，难道让其中一个的做无用功？可见上网本在今年依然只能依靠外表和宣传来吸引消费者，实际使用价值和以往相差不大，看来完成轻便与性能兼顾的任务还要Pine Trail平台的继承者完成了。

看来2010年值得换的只剩下操作系统了，其实也未必。Win7尽管兼容性很好，硬件要求不苛刻，外表也更华丽，但仍有不少WinXP的死忠拒绝升级，这倒不是他们不服“王道教化”，很简单的一个原因是——WinXP SP3的扩展支持到2014年才会停止，为什么要提前多花钱呢？再说，目前的应用软件在WinXP下用得好好的，多数游戏仍然是DirectX 9C级别，如果自己的电脑硬件配置不是很高，还是在WinXP下跑得更舒服。P



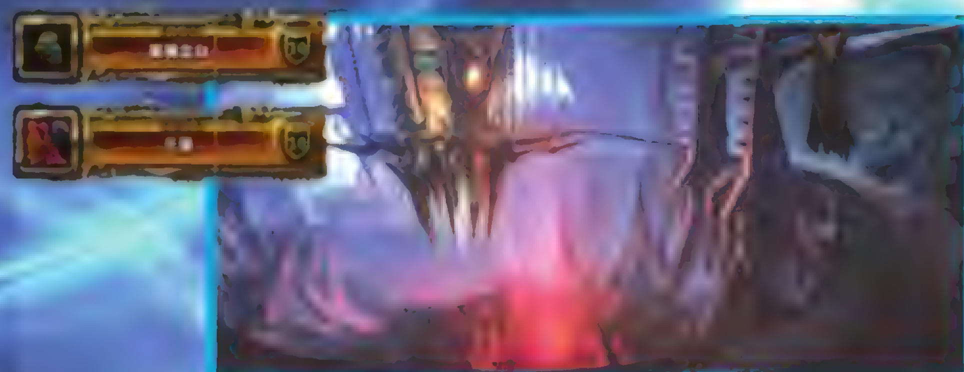
双核Atom+ION的上网本，你喜欢吗？

漫画作者：suns

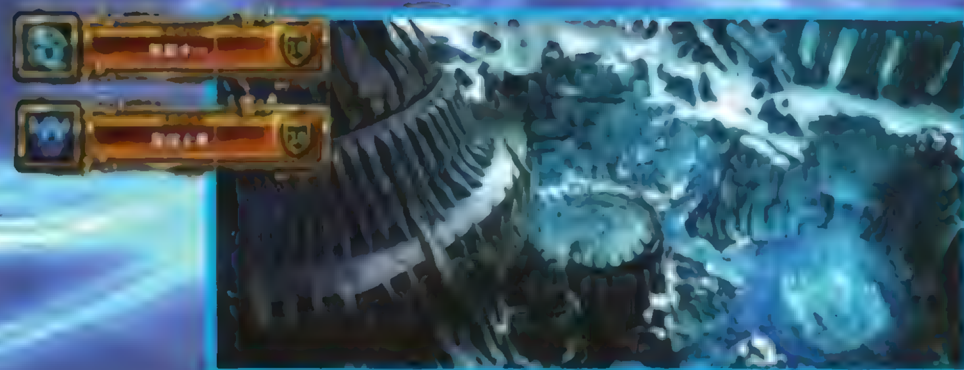
优游网书

大众特报

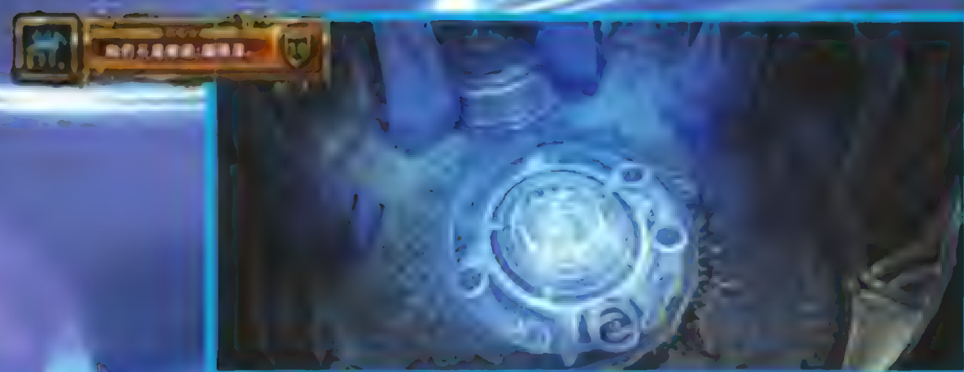
北裂境五人英雄副本攻略及成就



灵魂熔炉



萨伦之渊



倒影大厅



灵魂熔炉

布朗吉姆

第一个Boss，大约有90万血，整个战斗有两个阶段，一阶段的技能是两个，一是魔法灾祸，全屏AE，此技能受护甲影响，视护甲高低造成2000（板甲）~12000（布甲）的伤害；二是腐化灵魂，随机对一个目标施放，大约3秒施法，释放完成后会从目标处拉出一个红球——腐化的残缺之魂，大约5.6万血，这个红球会直接飘向Boss，如果不能在红球接触到Boss前打掉，那么Boss会回复10%~15%的生命值（有攻略说Boss在吃掉红球后必发动一次魔法灾祸，经过观察，魔法灾祸大约8秒发动一次，和是否吃到红球没关系，只是比较频繁，让人感觉很像是吃到红球必发动），红球可以被法师冰环冻住，也可以被DK的冰链、猎人的冰霜陷阱、萨满的地缚图腾、圣骑士的飞盾减速，但“好像”不能被击晕。当Boss血量降低至35%时进入2阶段，主要技能有3个，一是灵魂风暴，Boss周围10码范围内不会受到伤害，出了这个范围，会受到每0.5秒2500的伤害；二是暗影箭，5000不到的伤害，只对第一仇恨目标使用；三是单体恐惧，随机目标使用，这个技能的作用就是为了把玩家恐惧到风暴中。

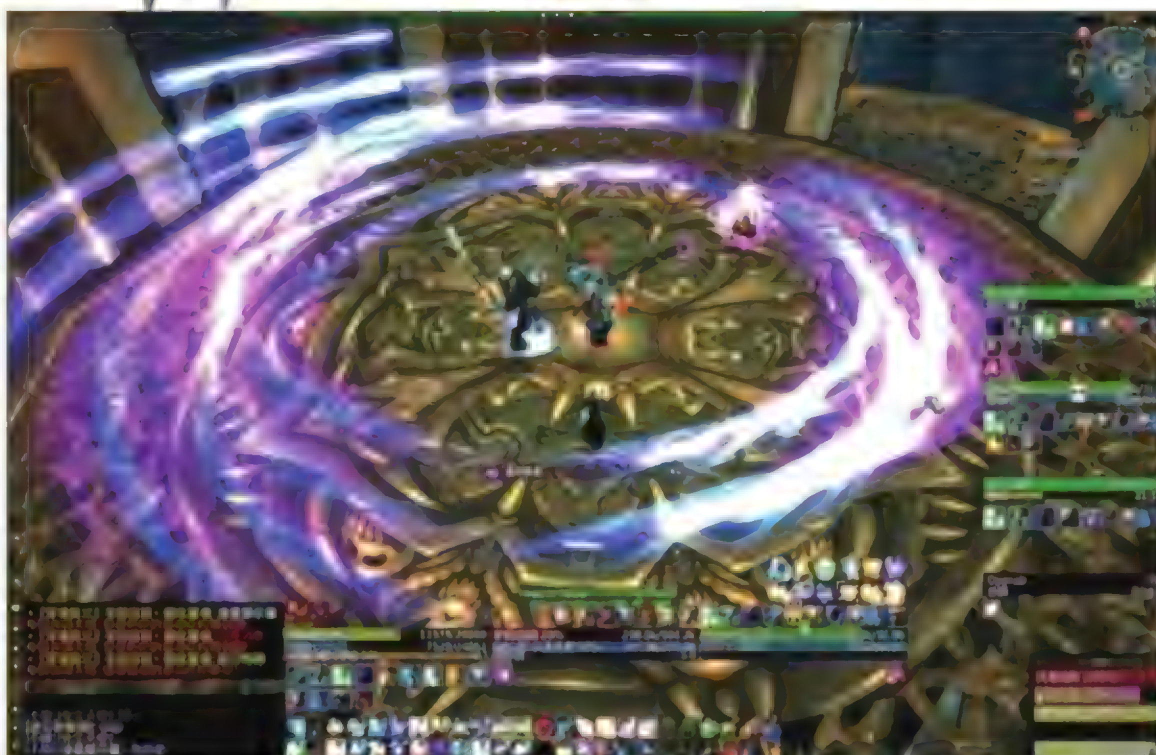
在一阶段这个Boss有两种打法，一是强杀，也就是DPS足够高，无视红球猛打Boss，时间会拖得稍久些，有一定治疗压力；二是打红球，一看见Boss使用腐化



Boss发动腐化灵魂技能后（上图），腐化的残缺之魂就会飘向Boss（下图）



灵魂，那么目标玩家就应该先往远处跑，此时Boss本身并不会动，红球出现后，MT拉着Boss风筝，其他人打掉红球。二阶段，Boss会立刻传送到房间中央，所有玩家应立刻贴近Boss，防止被灵魂风暴打到，至于恐惧和暗影箭都很好解决。


灵魂风暴，站位要靠近Boss



灵魂之力：在至少4个腐化的残缺之魂存活的情况下，击败灵魂熔炉的布朗吉姆。

这个成就要求DPS必须很高。如图，MT先将Boss拉至平台边缘A位置，注意不能进入平台，否则Boss会消失重置。其他玩家在平台上攻击Boss，打到40%血停手，等待Boss释放腐化灵魂，一旦释放，目标玩家立刻往后狂奔，释放完成后，MT拉着Boss到B位置等待第二次腐化灵魂，其他DPS可以对红球尝试各种减速和定身技能（CD长的减速技能先别用），但别打死，Boss二次腐化心灵，目标玩家仍然往后跑，MT将Boss带到C位置等待三次腐化心灵，然后再到D位置等待四次腐化心灵——猎人和萨满可以在Boss房间门口E位置放冰冻陷阱和地缚图腾。一旦Boss释放完，立刻对Boss猛DPS到二阶段，Boss会直接传送到房间，其他人赶紧跑进去输出，火力全开，在4个红球靠近Boss之前Rush掉Boss。



灵魂熔炉

灵魂吞噬者

第二个也是最后一个Boss，很像黑庙的"三脸"，90万血。主要有5个技能，一是魅影冲击，1万6左右伤害，只对当前仇恨目标使用，2秒施法，可以被打断，能否及时打断这个技能会影响到一个成就，后文详述；二是灵魂之井，也就是常见的黑水，绝大部分情况下Boss都会直接放在自己脚下，对所有的近战玩家持续造成伤害，每秒4000左右，MT需要将Boss拖走，否则自己和其他所有近战玩家都受不了；三是镜像之魂，对随机玩家使用，持续10秒，释放时与目标玩家共同分担Boss承受的伤害，玩家可以看到非常明显的一条红线，此时除了MT以外任何DPS都不能攻击Boss，否则被镜像之魂牵引着的玩家掉血极快，MT也要视情况决定是否攻击；四是灵魂释放，Boss召唤几十个鬼魂追逐玩家（受仇恨影响），鬼魂无法被攻击，它攻击玩家的伤害在500左右，MT要立刻想办法把所有鬼魂拉过来，DPS和治疗则要想办法自保；五是哀嚎之魂，很像克苏恩的激光扫射，Boss射出一道光束，并逆时针转动，持续12秒，在光束影响范围内的玩家每0.5秒受到7000左右伤害，不及时跑开的话基本就是秒，要注意靠下那张脸面对的方向，一旦冲自己稍微往左靠一下即可，不过如果血不够多，很可能一


灵魂之井，MT要将Boss带走


镜像之魂，注意图片显示以及明显的红线

灵魂熔炉

个照面就直接被秒。

一般来说，如果DPS足够的话，Boss的招魂（灵魂释放）、扫射（哀嚎之魂）技能只会出现一次，无大碍，只是留神Boss招魂自己跑动躲避的时候不要踩到灵魂之井上。最后要注意的就是镜像之魂，一定要停止攻击，没有插件提示的玩家很容易就忽视掉这个技能，而被牵引的玩家则死得莫名其妙，总之多注意观察就好，一有红线引出立刻停止攻击。



三面：在不让他成功施展魅影冲击的情况下，击败灵魂熔炉的灵魂吞噬者。

没啥说的，注意打断即可，提前商量好一个打断链，Boss的这个技能使用并不频繁，但胜在神出鬼没，往往在最意想不到时候发动技能。另外一点注意的，就是远程和近战打断要分开，因为Boss发动灵魂之井的时候也会用魅影冲击，近战此时都在躲避，只能靠远程来打断。



Boss的灵魂释放技能



Boss的哀嚎之魂技能，跑得慢就秒人

《魔兽世界——巫妖王之怒》3.3副本方面的部分更新变化

1.新增3个5人副本——灵魂熔炉、萨伦之渊、倒影大厅，以及1个Raid副本——冰冠城塞（10人普通和英雄、25人普通和英雄）。玩家必须按顺序依次打穿灵魂熔炉、萨伦之渊、倒影大厅3个副本才可以进入冰冠城塞。3个5人副本的难度是依次递增的，冰冠城塞目前只开放了城塞区的4个Boss（一共5个区，12个Boss）。

2.新增一个声望——灰烬裁决军，这个声望需要通过刷冰冠城塞副本来提高，友善后可得到251级别的戒指——类似卡拉赞的戒指，中立什么也没有。

3.新增了一种纹章——冰霜纹章，可在达拉然兑换264级别的装备。取消了征服纹章的掉落，全部改为掉落凯旋纹章，245级的装备开始平民化。

4.取消了每日5人副本任务，改为每周Raid副本任务，每周Raid副本任务除了奖励金币外，还额外奖励5个冰霜纹章和5个凯旋纹章。

5.冰冠城塞副本内提供了T10、T10.5、T10.5H三种套装兑换，T10套装为251级，需要冰霜纹章（胸、腿、头需95个冰霜纹章，手、肩需60个冰霜纹章）兑换，T10.5为264级，需要T10及25人普通难度冰冠城塞掉落的保卫者的崇圣印记进行兑换，T10.5H为277级，需要T10.5及25人英雄难度冰冠城塞掉落的保卫者的崇圣印记进行兑换。

6.新增副本跨服自动组队系统，这个组队系统既可以由系统自动随机挑选一个副本，也可以由玩家选择指定的一个副本。玩家每天第一次打穿的随机副本会奖励2个冰霜纹章，以后的每次随机副本则奖励2个凯旋纹章，指定的副本没有额外奖励。

7.玩家可以随机到的副本会根据玩家装备等级决定，刚到80一身蓝绿混合装备的玩家肯定不会被随机到倒影大厅这个副本，甚至勇士试炼都不一定能进的去。但指定副本不受此限制。

8.如果玩家利用跨服自动组队系统随机打副本，那么副本是没有CD的，也就是说，玩家可以无限刷随机的副本，如果比较巧合的话，有可能始终随机到一个副本。但你每次随机打的副本都不可以通过指定副本的方式再次选择。如果你希望多刷某个固定副本，那么就应该通过选择副本方式先打一次，然后再通过随机副本方式拼一下人品。

9.通过跨服自动组队系统进入副本的玩家会得到一个持续15分钟的不能再次使用跨服自动组队系统的Debuff，而如果玩家从副本中离开，会得到一个持续30分钟的不能再次使用跨服自动组队系统的Debuff。



萨伦之渊

锻造大师加弗罗斯

一个高大的巨人Boss，64万血，主要技能有：极寒冰霜，全屏AE，进入战斗后立即触发，每秒AE一次，每次叠加一层DoT并按层数造成一定冰霜伤害，可抵抗，10层后伤害会翻番，总之叠到20层后会被秒，这个DoT受视角影响，并可以被驱散，但是最好别费那劲了；投掷萨钢，随机目标使用，Boss对其扔出一块非常大的萨钢矿石，如果玩家没来得及闪开而被击中，会受到5000～6000的伤害，同时被击飞一段距离；雷鸣践踏，全屏AE，击晕所有玩家3秒；极寒冰冻：给随机目标一个Debuff，持续15秒，15秒内移动速度降低，15秒后将玩家冻住1秒并造成6000～7000的伤害；冰刺，一般对第一仇恨目标使用，对其放出一条直线形的冰刺，造成6000左右伤害；熔炼霜冻之刃/之槌，每隔一段时间，Boss就会跳到广场的两个铁砧之一上，开始熔炼刃或槌，熔炼完成后给自己一个Buff，提升攻击力。


极寒冰霜，全屏AE

开荒时，此Boss的最大难点就是极寒冰霜，大家完全不知道怎么对付这个AE，只好拼DPS，往往打得非常惨烈，治疗们也极其痛苦。最后的解决办法异常简单——Boss在使用投掷萨钢这个技能以后，地面上会出现一块硕大的萨钢矿石，只要躲在石头后边就可以避开AE，非常像NAX里玩家躲在冰棺材后边躲萨菲隆的冰球一样，要注意的是，一般来说，你能避开AE，也意味着你打不着Boss，甚至也许连MT的血都加不到。其他的技能伤害都很一般，投掷萨钢只要眼疾手快一些就能轻松躲开。另外，


Boss投掷萨钢，躲避AE就靠它

Boss所在的广场上有很多小怪，它们和Boss是Link的，没有办法单独拉出来逐个杀掉，所以进入战斗后得先AoE掉小怪，否则会去找治疗的麻烦。



别到十一：在极寒冰霜累积到11层前，击败萨伦之渊的锻造大师加弗罗斯

目前尚不清楚这是个人成就还是队伍成就，要是个人成就相对比较简单，只要经常躲在萨刚矿石后边，等DoT消失再出来即可。如果是队伍成就，DPS和Healer都不难，难点在于MT，但MT不完成也不算队伍完成……在介绍战术之前，首先要说明的是，这个成就本人也未完成，截止本文写成网上也没有系统的说法，所以下边的方法只是纸上谈兵，仅作抛砖引玉之用，若有错误也请指正。其次要说明下Boss技能影响，这是经过多次战斗后得出的结果，经过观察，Boss会在DoT叠到9或10层的时候扔出第一块萨钢矿石，Boss在发动第11或第12层DoT的时候会使用熔炼技能，飞到Boss所在广场右边或上边的铁砧上，至于是右边还是上边，这是随机的，也许和Boss与铁砧的距离有关，而雷鸣践踏这个技能的发动也很随机，但大部分情况下是在飞到熔炉之前、投掷萨钢之后发动。最后，是未经实验的战术推测：

1.注意观察Boss的巡逻路线，当他走到右边铁砧和上边铁砧之间时，骑马冲上去开怪。

2.所有人先AoE掉小怪，在Boss发动第9层DoT时，无论小怪是否清干净，都要集中在Boss脚下打，聚成一点（Boss没有其他的正面AE伤害技能，不用担心），这个位置要么面对背边铁砧，要么背对上边铁砧，这个位置有赌的成分，也就是赌Boss第一次飞铁砧的方向。若是我就赌Boss第一次飞向右侧铁砧（一周打了八九次，只有两次是先飞上边铁砧的，，所以队伍要背对右边铁砧，使队伍夹在Boss和右边铁砧之间，3点成一线。

3.关键的一步！Boss会在10层DoT左右发动第一次投掷萨钢，所有人注意Boss动作或插件提示，总之一有变化，所有人立刻穿过Boss身体到Boss身后（想象下NAX电男的两点跑位法），不要犹豫或迟钝，否则会被萨钢击飞，那时成就就别指望完成了。至于为什么选择穿过Boss而不是后退（选择后退自然要面对右侧铁砧），主要是因为Boss投掷完萨钢以后并不会立刻飞去熔炼，而是继续攻击，甚至很有可能发动雷鸣践踏，所以如果后退，Boss就会追上几步，也许萨钢就不能阻隔Boss的AE了。这一步其实很难，无论早跑还是晚跑，可能萨钢都会落到队伍里……

4.萨钢落地后一两秒Boss马上就会选择飞到一个铁砧上，就看你们赌的是否正确了。如果赌错别怪我……如果赌对，Boss会飞到右边铁砧，而此时萨钢矿石在队伍和Boss之间，等于阻隔了Boss的第12次AE，所以队伍的每个人应该最多中11层DoT，少的话是10层。

5.队伍的所有人躲在萨钢后边，别去找Boss，让他自己过来，Boss在熔炼结束后会马上再


冰刺，一般对MT用，伤害很一般


Boss发动极寒冰冻技能


躲在萨钢后边可以消掉DoT

扔一块萨钢，可以选择直线后退，也可以迎上去打Boss。

6.如果迎上去打，也不要太着急，Boss每次扔萨钢的时间间隔都在12秒左右，刚好长于11层DoT的时间要求，太早去，可能会功亏一篑。迎上去后注意自己背对上边铁砧，放心，Boss第一次若飞右边，第二次肯定飞上边，仍然是3点一线。Boss在第三次扔萨钢时仍然和第一次一样的处理方法。迎上去打Boss的问题是可能会有时间差，也就是出去过早，Boss在发动12层甚至13层DoT才扔第三块萨钢。

7.如果后退，不用太远，10～20码足矣，等萨钢落地后，再冲上去打Boss。后退再上去打Boss，时间应该比较合适，Boss大约在10层到11层DoT时候扔第三块萨钢。

8.有条件的可以双Tank，一主一副，Healer和DPSer提前躲拖后打/加，两个T轮换着顶，9层左右轮换一次。

9.实在不行就只有最后一招，带上圣骑或者萨满然后全队堆冰抗到350+。

艾克

其实真正的Boss是克瑞克，这个艾克只是个被克瑞克控制的傀儡而已，当然，杀掉艾克那个克瑞克也就投降了。艾克有90万血，主要技能有：毒性废料，对随机目标扔出一摊毒水，首击造成5000～6000不到的伤害，然后对在毒水上的玩家造成每3秒3000不到的伤害；失序追击，追逐攻击一个随机目标，目标玩家头上会有个大箭头，Boss不受仇恨影响会一直攻击此目标12秒，追击的时候Boss不会提升攻击力也不会用什么特殊攻击手段，所以如果MT中了追击就没必要躲了；爆裂弹幕，放出5条光线追踪玩家，每秒都会在玩家脚下放置一个地雷炸弹，并在1秒后爆炸，被炸到的玩家会受到5000以上的伤害，Boss在发动爆裂弹幕的时候并不会移动；剧毒新星，秒人大杀器，20码范围内的所有玩家受到3万伤害，有5秒的吟唱时间，及时躲开即可。

首先说明的是，Boss的这几个技能是不停使用的，毒水则更为频繁一些，如果DPS较低，可能爆裂炸弹和剧毒新星会用好几次，这两个技能也没什么间隔时间或者血量限制，完全看Boss心情。爆裂炸弹要跑着打，最好大家都按一个顺序跑圈，乱跑的话只会到处是炸弹，被炸几下就挂了。剧毒新星只要盯住Boss施法条即可，近战比较危险——目前除了MT以外极少有DPSer或Healer的血能上3万的，跑不开必然被秒。



随地吐痰，到处喷毒水



如果你不是MT且头上顶着标，最好还是跑路



炸弹会一直追着你爆



秒人的剧毒新星

天谴领主提朗纽斯&霜牙

杀掉2Boss后，会有个上坡的路段，此时2Boss艾克的控制着克瑞克会触发一段剧情，剧情结束后这个坡上就会钻出两组超强的小怪组合，所以必须在坡下等着。两组小怪都是1个人形怪带着4个不死怪，最好牧师锁一个法师、羊一个，稍稍控制一下，有辅助治疗能力的最好能帮下忙。如果不加以控制硬打，两组小怪的组合伤害会非常吓人，各种单体伤害（火球7000附带每3秒2000的DoT、暗影箭6000）、群体伤害、DoT叠加（每3秒4000一蹦字的疾病）、Debuff，即使是4万血的MT，Healer稍不留神，都有可能造成MT的血始终补不上来，最终导致灭团。过了这两组小怪还有两组，不过别看数量多，但威力就稍小了一些，好打很多。清完之后就会看到一个山洞，进山洞前补好Buff，吃饱喝足，这个山洞还涉及一个成就，所以最好提前准备好。一进入山洞，洞里会不停地摇晃并掉落冰柱，砸中玩家的话大约会掉5000来血，冰柱落下的地点有明显的动画效果，按理说是很好躲的。洞中自然有小怪骚扰，但伤害一般，数量也不多。在山洞中央位置有个大圆盘，上边有个比较大的小怪镇守，此处是不会落下冰柱的，MT可以将小怪从门口一直带到圆盘上，再一起处理掉，清完怪以后可以稍事休息，然后就要一鼓作气冲到洞口。如果MT够硬，可以拖着小怪一直冲到圆盘，然后再到洞口，分两个阶段过山洞；也可以打打停停，冲这个山洞并没有时间限制，力求稳妥，途中只要躲好冰柱即可。要注意的是，冲到洞口后所有玩家最好站在洞外打，如果有玩家在洞里呆着，尤其是在洞中若有玩家卡机或掉线，可能会引起小怪的无限刷新，对马上开始的Boss战有影响，甚至还没开始打Boss就先被小怪淹没掉。

出洞后马上就可以看一条巨大的冰冻悬在半空，上边还骑着一个死亡骑士，这就是3Boss了。冰龙名曰霜牙，324万血，别看血多，但它的主要作用是不停地骚扰玩家，并不会和玩家直接战斗，可以当成是Boss的附带技能。死亡骑士名曰天谴领主提朗纽斯，108万


坡上难缠的两组小怪


寒洞中央可供喘息的圆盘


骑着霜牙的3Boss


DPS中霸主的烙纹


Healer中霸主的烙纹

血（稍稍感慨下，60级时代MC总Boss拉格纳罗斯也就100来万血，要40人去Raid他，而现在80级5人英雄本的Boss就有100万血了，今非昔比啊），冲出洞口会触发一段剧情，然后会有不到1分钟的准备时间，而此时Boss是可以被攻击的（攻击霜牙是没有任何意义的），但要注意攻击他会产生仇恨并保留到Boss战，所以扔扔魔杖也就得了，别打得太狠，否则Boss落地MT没法接手。主要技能有：霸主的烙纹，给随机目标一个Debuff，使其对Boss造成的伤害会同时伤害Boss的目标，治疗的效果会同时治疗Boss，也就是说，中了这个Debuff的Healer的所有治疗都会同时给Boss加血，而DPSer的所有攻击都相当于攻击Boss的目标——也就是MT，Healer其实还好说，多加少加点MT也能对付过去，但DPSer就啥也别干了，呆着即可。中了这个Debuff的玩家身上会冒红光，并和Boss当前目标有条红线（DPSer）或与Boss有条绿线（Healer）相连；强势击溃，击退当前目标；秽邪威能，Boss体型变大，攻击力提升；寒冰攻击，霜牙对随机目标喷吐一个冰球，发动前地上会有个印记，几秒后冰球落下，对在其上和10码范围内的所有玩家造成8000左右伤害；霜牙印记，头上会顶个印记，过段时间后霜牙直接从空中对目标射下白霜，造成1万左右伤害，并对10码范围的其他玩家造成6000以上的伤害，同时将目标和10码范围内的所有玩家冻结三四秒左右。

这个Boss虽然攻击花样多，且有冰龙的骚扰，但其实还算挺简单，中了霸主烙纹的DPSer停手即可，Healer视MT情况加血，不要过量猛加。至于冰球，地上的印记很明显，跑开躲远即可。而对于霜牙印记，远程影响不大，开打的时候只要适当散开就没有太大问题了。主要是近战，一旦有印记立刻自觉跑开，别误伤MT，若MT中了，近战散开躲一下即可。最后要提醒的一点是，Boss战的时候切勿靠近洞口，因为洞口有一大群联盟/部落士兵在与天灾的小怪们战斗，如果过于靠近洞口，天灾小怪会转而攻击玩家，伤害都是几万几万的，一个暗影箭就可以飚到2万……瞬间就会被秒掉。



别往上看：在没有人受到冰柱伤害的情况下，铲除所有在萨伦之渊中天谴领主提朗纽斯前走廊内的所有敌人。

这是个队伍成就，所有人都盯住地面的动画效果的话，冰柱很好躲。如果队伍的装备水平比较一般，可以选择边走边打，紧贴墙壁稳妥行进。



霜牙会先给你打个标……



然后就是一个1万伤害的冰锥



寒冰攻击前地面上会有明显的印记



地面的标记会告诉你这里马上就要掉冰柱

萨伦之渊



倒影大厅

倒影大厅是个比较吃装备的副本，从开始的8波小怪战，到最后的巫妖王追逐战，都需要队伍所有人的总体装备水平，最低也得绝大部分装备在232级别以上，200或者一身蓝装的玩家就不要去混了，只会拖累队友，技术倒是其次的东西了。DPS的平均下限是3000（注意是3个DPSer的平均DPS），MT的血下限是4万（Buff后），Healer的治疗效果下限是3000（Buff后）。如果之前的8波小怪战还勉勉强强可以依赖技术来弥补装备差距，到了巫妖王追逐战，DPS不够，技术再强也无意义——规定时间内杀不死所有小怪，就是被秒的结局。

进入大厅后触发剧情，然后左右分别站着两个Boss，随后先刷4波小怪，消灭干净后第一个Boss法勒瑞克激活。干掉Boss后1分钟，又是4波小怪战，然后2Boss麦尔温激活，算上Boss一共是10波。小怪有战士（鬼灵步卒）、盗贼（幽暗佣兵）、猎人（受折磨的步枪兵）、法师（魅影法师、魅影幻觉）、牧师（鬼魅牧师）6种，都是13万血，虽然号称5波+5波，但它们几乎是不停地刷出来，每波大约只有三四秒的间隔——复活是不要指望了，一波中大概有四五个怪的组合。每种怪看职业也能大致猜出有什么技能，这里就不多说了，一般盗贼和牧师都是优先杀的目标。另外，如果将战场选择在中央，那么猎人怪和法师怪对队伍中的Healer职业无疑打击非常大，所以一般选择在两个Boss所在的小房间隔断中，Healer利用墙壁的死角将远程怪引过来。

法勒瑞克

63万血，普攻打板甲7000以内，主要技能有：战栗打击，降低目标闪躲几率20%，可以驱散；追切绝望，随机目标的Debuff，6秒后使目标晕眩6秒，可以驱散掉；污邪恐慌，群恐惧，持续4秒，每秒造成4000伤害；绝望，群体Debuff，降低治疗效果25%、50%、75%（随时间逐渐增加），无法驱散。

这个Boss的致命技能就是群恐惧和绝望，到了后期队伍的加血比较困难，再加上群恐惧，很可能就会死人，基本没什么靠谱的战术方法，只能靠DPS迅速干掉Boss才是王道。



群体恐惧，是有几率抵抗的

麦尔温

90万血，普攻打板甲7000以内，但攻速很快，四五秒内可以达到2万以上的总伤害，主要技能有：苦难共享，随机目标施放的Debuff，中的人每3秒受到3000左右的伤害，若驱散则所有人受到5000左右的AE伤害；腐化之井，就是黑水，只是范围要小很多，在腐化之井上的玩家每2秒叠加一次DoT，每层DoT每2秒造成2000左右伤害，躲开就是；腐化血肉，一个中毒效果，降低所有玩家血上限50%。


生命上限降低50%，MT会很危险

巫妖王追逐战

杀完两个Boss后走廊的大门就开了，进入通道会有个巨大的骷髅——霜誓将军，虽是个小怪，但既然敢单独站在此处，那自然不是易于之辈。它的攻击力还是比较狠的，招数也多，还会招小怪，总之别轻视它，否则会吃大亏。继续前行即可看到巫妖王，过了一段剧情后，巫妖王便会开始追逐玩家。巫妖王走得很慢，同时还会召唤小怪攻击玩家，而玩家要做的就是在巫妖王靠近自己之前杀死小怪，然后联盟/部落的带头大哥/大姐就会击碎阻挡玩家前进的冰墙。一共有4堵冰墙，巫妖王中的小怪一次比一次多，一次比一次狠，这是毋庸质疑的。这场追逐战完全是比拼DPS的竞赛，一旦巫妖王近身了，那就啥也别指望，等着被秒吧——“巫妖王的霜之哀伤烈怒击中XXX造成25626点暗影伤害。（200000点被抵抗）（606621点过量击杀）”——数字看上去还是比较爽的。


黑水，DK种类Boss最喜欢最常见的技能

小怪有3种，食尸鬼、憎恶、巫医（术士类型，群暗影箭），没有可值得介绍的，总之杀光就是。如果DPS实在不过关，还有个取巧的Bug，就是在从屋子里出来的时候，先走到悬崖边上等，等巫妖王走过去再跑到他身后打他招出的小怪，变成了“追巫妖王”，这个Bug对DPS要求略低一些，如果用这个Bug还过不去，那就再去别的本刷刷装备吧。


别看是小怪，实力还是很强的



我们不是撤退；是转进：在6分钟内逃离巫妖王。唯DPS尔！需要提醒的是，利用“追巫妖王”的Bug并不会降低完成成就的难度。


利用Bug“追巫妖王”


DPS不够的下场，只有等死……

倒影大厅

“龙之影”席卷全球《永恒之塔》获外媒盛赞

《永恒之塔》最新版本“龙之影”已经在全面范围内隆重推出，国外资深评论网媒对《永恒之塔》（龙之影版本）给予高度评价，称《永恒之塔》是市面上最美丽的网游之一，并对“龙之影”所带来的三族激战、空战等游戏模式给予盛赞。以下是来自IGN资深编辑的一篇评论报道。

近年来，MMORPG领域越发枝繁叶茂，每年都会涌现至少两部3A级大作，并逐年开疆扩土。随着市场的成熟，衡量游戏好坏的标准也越演越严。玩家开始分辨哪些游戏要素是陈腔滥调，并弃之如履。事实上，如果这些游戏要素是已有的，新游戏就务必做得更好。两周前，NCSoft的最新MMORPG永恒之塔在无数焦点和期待中脱颖而出。从各方面来看，永恒之塔都不负众望。尽管MMO游戏市场被人认为变化无常，但一款游戏能让玩家热情常驻绝对是个好兆头。

永恒之塔是一款网络游戏，而网游都期望能让所有玩家喜闻乐见，无论他们的地位或阶级。这也是网络游戏的成功之处。仅凭浮光掠影，便能发现这个世界美得令人炫目，而你将在此探索并冒险，这无疑会吸引随性的 PvE玩家。游戏靓丽外衣下的内在要素同样名副其实——任务、技能、制作、经济、社交都被精心雕磨。而游戏真正的核心，则是被称为“深渊”的PvP战场。深渊体现了永恒之塔最鲜明的特色：比拼玩家展翅翱翔时的作战能力。玩家必须升级至25级才能进入深渊，而在此之前，除非遭遇深入敌腹的突袭，否则很难遇到任何PvP战斗。这样做的目的在于将游戏重点循序渐进地导向PvP，那些并不怎么喜欢PvP的玩家也许会对游戏偏重PvP感到失望，但如果在此之前向他们好好介绍一番，情况就会大相径庭。其实在20级以前，玩家就会发现必须反复任务才能继续升级，这表明游戏对每一等级的内容安排还不够稳妥。

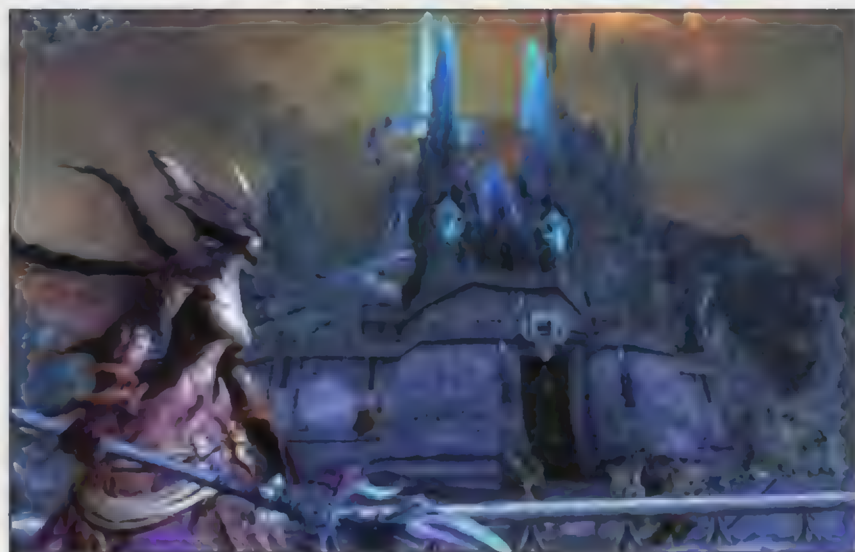


这款游戏的画面之美是我今生未见。风光何等旖旎，气象如此美妙，你几乎能感受荒漠骄阳上袭来滚滚热浪。这让探险也能成为游戏的绝佳一面，如若场景再大些必能挖掘出更多潜力。遗憾的是，亚特雷亚世界已然分崩离析，唯有两块分裂的大陆孤矗于世，两地之间则尽是无垠虚空。每块大陆仅有五块边域和一座首度，由于两大阵营彼此酣战，玩家很难尽情探索对方的领地。尽管每块地域都有充足的任务让你升至50级，但流程稍有单一，重玩性也略有欠佳。

但也许正是游戏这种小巧紧致的格局，才能让开发者精雕细琢。游戏设计之精良让人觉得所有发牢骚的家伙都在吹毛求疵。



以游戏中的制作系统为例，它与游戏融为一体，而非后天用来应付爱好者的增味剂。无论是打造还是采集，你都能从中获得经验值，完工的产品则比得上掉落稀少的极品，绝不会让你感到时光虚度。游戏完全允许你通过完成委托制作升级，这让你提升制作熟练度的同时不至于浪费宝贵的材料。玩家间的交易因由无处不在的NPC商贩而越发便捷，如果玩家不愿付出中介费，也大可开设私家小店。



令人惊讶的是，目前游戏的经济看来运作良好。迄今为止，我还没有遇到需要刻意赚钱来购买技能和装备的窘境。

创建人物功能无比详尽，通过滑块和色板，你能随心所欲打造自己的虚拟化身。所有的角色都美轮美奂，甚至太过好看了。是的，你当然可以创建一个令人生厌的角色，但多数玩家最终选择打造一位长相标志的超级名模。无论战斗抑或其他，游戏里的人物动作都华丽有趣，尽管可能不合一些人的胃口。在战斗之外，游戏角色常会摆出属于他们自己的个性动作，比如轻摇羽扇、赤手捉鱼，还有更多让人惊喜的小动作。如果你键入的指令被角色识别，他们甚至会挥手、跑圈或是狂笑，实在让人瞠目结舌。虽然游戏的表情和战斗声效怪有趣的，但还是有点多、有点烦。

战斗归结起来就是先按键，然后看着角色技能冷却后开始表演，如此反复。永恒之塔将这种模式处理得爽快与乐趣兼顾。只要职业相同，技能就相同，也没有烦人的属性点要加。所以你只管把技能释放出去就是，起码在游戏初期如此。当等级提升后，烙印系统允许你从10个烙印之石中镶嵌5个，你能通过三个烙印任务解锁烙印槽，它能让你使用其他职业的技能，从而提高作战能力。我喜欢这个系统的简单明了，但他并不会让你和其他玩家差异过大。

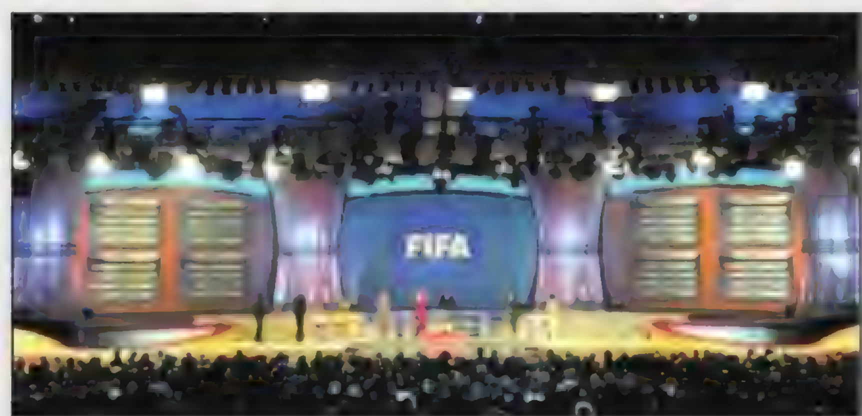
在深渊以外，要获得强大的装备相当困难。正如我之前提到的，制作系统能打制出众的武器和铠甲，它们与随机掉落的装备属性相仿，因此我们无需不断击杀那些会爆出好装备的怪物就能轻松装备自己。当然，升级制作技能耗金耗时，但你将最终有所收获。我喜欢这个系统是因为它让所有人都能拥有不赖的装备，让这些玩家也能与PvP玩家公平竞争，让游戏除了比拼游戏技巧之外也能比拼游戏才智。好吧，至少在游戏初期有这个效果。在游戏的终末，最佳的装备依旧属于愿意在深渊长日打拼的玩家。

另一方面，空战则是全新的游戏体验。它让人兴奋、充满挑战，把PvP战斗策略引向了新的层面。这不仅仅是因为其全三维的作战方式，更是因为有限的飞行时间让玩家必须迅速有效地制定策略。深渊是真正值得体验的地方，也是真正值得称道的设定。在多数玩家仍在20级下挣扎的时刻，很难预言游戏PvPvE模式的最终走向。但NCsoft似是胸有成竹，将平衡性把玩得异常出色，依据新玩家对阵营的选择将他们送往对应的服务器，并让玩家随时了解游戏内的势力平衡。P

FIFA Online 2揭秘世界杯分组形势

北京时间2009年12月5日凌晨，万众瞩目的世界杯32强抽签仪式在南非的开普敦国际会展中心华美上演，最终经过了足坛和当今体坛的数位知名人士“上帝之手”的轮流筛选，32强终于各归其位，等待着2010年南非的殊死一博。

当世界杯32强对阵揭晓的时候，球迷往往就再也抑制不住脑海里对世界杯一场场精彩对决和小组激烈厮杀的展望，那我们就结合目前足球游戏中数据资料方面对真实的《FIFA Online 2》来看看来年的南非形势究竟如何。



世界杯32强签位敲定

A组：法国抽签变回种子

南非作为东道主不得不感叹时运不济，每个档次最强队汇集A组这样的情况不多见，尤其是法国，这样的签表对其来说简直让他们变回了种子队。虽然实力近年下降明显，但法国在《FIFA Online 2》里还是拥有15 801点的强队数值，相比东道主南非在游戏里综合实力只有13 494点，法国的主教练可以偷笑了。

B组：阿根廷逃离死亡之组

近几次世界杯阿根廷都很背的抽到了死亡之组，2002年更是在被一致看好是冠军热门的情况下被小组淘汰。这次的分组总算赶上运气，希腊FIFA排名虽高其实实力有限，在《FIFA Online 2》中也只有14959的综合实力。尼日利亚也早就不是当年的非洲雄鹰。但介于阿根廷此前在预选赛的艰难，大家对主教练马拉多纳的能力都持观望态度，从能力上讲，《FIFA Online 2》中综合实力15427的阿根廷应该有在本组独占鳌头的实力。

C组：志存高远的英格兰

斯洛文尼亚《FIFA Online 2》里13 910的综合能力和现实中一样平庸，阿尔及利亚是非洲最弱的球队之一。美国虽然有一定实力在《FIFA Online 2》里达到14 487点，但与英格兰的15 973的超强实力差距明显。英格兰队一贯善于打比自己实力弱的球队，英伦黄金一代的最后演出目标应该更长远。

D组：德意志将遭磨练

这个小组没有一个对手实力强于德国，但也没有一支球队是鱼腩部队。该组除德国最强队是《FIFA Online 2》里拥有很多球星的塞尔维亚，但历史交锋德国队占明显优势。德国队目前年龄结构合理，在大赛上一贯也拥有坚强的心理，15 569的《FIFA Online 2》综合实力能保证德国小组出线，但需要谨慎应对每个对手。

E组：表面平静实则混乱

表面上这个小组是荷兰老大，但其实各队的实力最为平均，荷兰《FIFA Online 2》中15672的能力更多的是借着球队以往的传统，国家队主力球员在各俱乐部目前状态都不稳定，而《FIFA Online 2》14 813点的丹麦、14 346点的喀麦隆是二档球队中拥有相当实力的一类，本组形势混沌不清。

F组：卫冕冠军上上签

意大利作为上届世界杯卫冕冠军本届并不被看好，但完美的签表还是幸运的落在他们头上，新西兰是公认的32强中最弱的球队，《FIFA Online 2》里12 119的2星实力实在无法和豪强对抗。斯洛伐克缺少世界杯的经验，他们的当家球星哈姆西克在《FIFA Online 2》里拥1470的综合能力，但在意甲那不勒斯效力的他应该被意大利后卫所熟悉。巴拉圭在《FIFA Online 2》被打上了防守型球队的标签，但意大利实力还是占优。

G组：死亡之组

如果说唯一的死亡之组，那毫无疑问就是聚集了巴西、葡萄牙和科特迪瓦G组了，朝鲜多年后重返世界杯，但却似乎已经沦落到了只能为荣誉而战了。五星巴西《FIFA Online 2》中16 123点，葡萄牙15 505点都是世界级强队。拥有魔兽德罗巴《FIFA Online 2》1499点的能力，科特迪瓦队绝对不是善茬。这一组将为球迷献上最精彩的小组赛。

H组：西班牙期待正名

洪都拉斯、智利和瑞士，这3支球队怎么看都无法与《FIFA Online 2》里16 348点的西班牙形成真正的对抗，在这个小组取得出线以西班牙队的实力根本不是问题。但是西班牙自欧洲杯称雄来到世界足坛王者地位之后，世界杯的殊荣是他们唯一追求的目标，小组赛的预热对西班牙的踌躇满志起到了相当大的作用。

淘汰赛火星撞地球

由于本次世界杯的抽签分组没有出现标准意义上的“死亡之组”，传统强队应该都出线无忧。也许，真正的“世界杯”从小组赛之后才会拉开帷幕。

南非注定已经成为了世界杯历史上最悲惨的东道主，如果一切正常，法国的种子地位不容撼动，南非才是第四档次球队。遥想1998年世界杯的法兰西之夏，正是法国队东道主和当时的鱼腩部队沙特南非同组。靠亨利的明显手球才勉强出线的法国队导致了全足坛的“反法潮”，法国不仅没有因舆论的攻击而受到惩罚，反倒以另外一种方式抽中一个上上签。东道主球队虽以历届世界杯都很受照顾，但依南非队在有“世界杯彩排”之称的联合会杯的表现，连《FIFA Online 2》里都没有收入国家队名单伊拉克也啃不下，如果真当上有史以来第一个小组赛后即走人的东道主也不必奇怪。

最理想的情形，如果所有强队都取得理想的名次晋级，那么除了16强西班牙、巴西、葡萄牙3队将有一支会提前回家之外，8强很可能出现英格兰（16 106）对法国（15 841）、德国（15 568）对阿根廷（15 196）、巴西（16 318）对荷兰（15 516）、意大利（16 104）对西班牙（16 320）等举世瞩目的超一流对决。看看括号里这些球队在《FIFA online 2》里的恐怖数值吧。不由得球迷不心潮澎湃！世界杯历史上似乎还从来没有出现过所有传统强队汇聚8强的局面，2009年的联合会杯，本来让球迷望眼欲穿的桑巴军团与斗牛士的激战因为西班牙意外在半决赛失利而遗憾未能上演。遥想2010年的南非盛会，巴、西两强想要再次碰面，只有在决赛见面这华山一条路，球迷玩家如果此时已经按捺不住，大可用《FIFA Online 2》来望梅止渴，但现实中各豪强现在的紧张心态，可就没有球迷玩家那么轻松写意了。



大融资、大转3型、高清晰，PPLive亮剑春晚

作为全球拥有用户最多的网络电视，PPLive近来可谓举措连连，好戏不断，这些举措聚集在一起，铸就了PPLive新的辉煌，而作为普通用户，我们从中感受到的则是前所未有的震撼和精彩！

高清互动，春晚直播靓丽展现

春节晚会，历来是华人新春之夜必看的节目之一，其阵容之强大，节目之精彩，气氛之热烈，无一不深深铭刻在全世界华人最温馨的记忆里。PPLive近几年为了能让世界各地的网友，以更方便、更轻松、更稳定的方式收看春节晚会，可谓不遗余力，努力做着自己地奉献。





比如从2008年开始，PPLive就首先在网络电视中推出了春晚直播服务。不过，其时由于网络带宽和视频技术等诸多方面的限制，提供的节目并非高清，不能不说是一个遗憾，而今年，随着网络环境等因素的改善，PPLive终于又先人一步，决定推出高清度的春晚直播服务。PPLive的这一举措，对那些没有高清电视，或者虽然有高清电视，但更适合于通过网络观看春晚的朋友来说，绝对是一个福音，从此以后，我们将告别在网络上只能欣赏低清晰度春晚的历史，而踏上更为震撼、更为会舒爽的高清之旅。

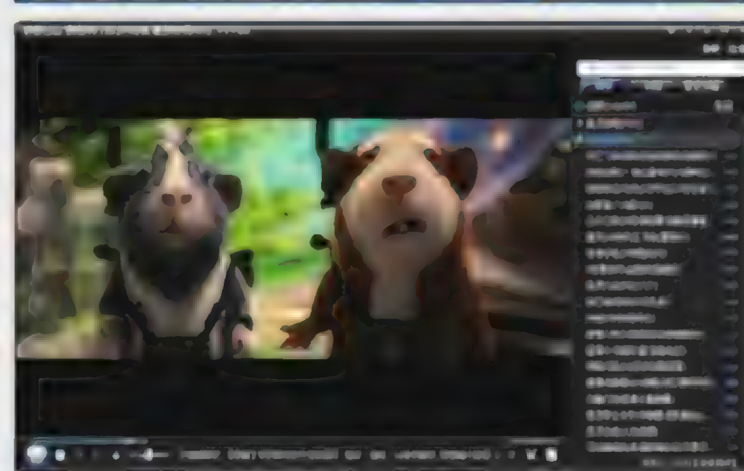
春晚直播时，PPLive将与全球华人网站合作，扩大PPLive的直播范围，让世界各地的华人，无论身处何地，都能在第一时间感受到祖国的节日气氛，同时，为了方便广大网友，能在欣赏直播的过程中，及时地传达自己最真挚的祈福和祝愿，PPLive届时还将开通多种互动平台，以便让网友们在温暖他人的同时，也让自己感受到浓浓的亲情和友情。

蓝光品质，高清点播精彩纷呈

720P标准的影片属于高清影片？当然，高清影片视频显示格式有三种标准：720P、1080i、和1080P，720P即是其中一种。不过，由于高清影片体积较大，对网站和用户的带宽要求较高，所以尽管高清影片已出现很多年，但一般的视频网站和网络电视，出于对运营成本的考虑，仍然不愿提供此类影片的在线点播服务。用户要想欣赏，只有通过繁杂的搜索及长时间的P2P下载等渠道，将影片下到本地才行。换句话说，高清影片对大部分网友而言，仍然是养在深闺少人识，属于可望而不可及的奢侈品。PPLive高清频道的推出，彻底改变了这一现状。

任何网友只要愿意，且自己的带宽不低于2MB，即能在PPLive网站上，流畅地欣赏到不折不扣的、720P标准的高清影片。





进入http://www.pptv.com/页面（什么，不是http://www.PPLive.com/？呵呵，小秘密，一会再说），在左侧的"电影"频道下单击"高清影院"，即可进入高清世界，在这里我们会看到PPLive提供的高清片源十分丰富，基本上囊括了当前最为热门的国内、外大片，其中片名后标有"BD"或"蓝光"字样的，即为蓝光品质的720P高清大片。接下来还等什么，还不赶快点击喜欢的影片，让自己沉浸在高清世界里，感受剧中主人公的喜怒哀乐？

除了网站外，PPLive网站同样在自己的客户端中，提供了"高清频道"，其中的节目跟网站一样，这样，网友们无需每次都进入网站，就能在PPLive客户端中，尽情的欣赏这些高清影片了，可谓十分方便。

清爽宜人，iKan网站无需插件

iKan网站（http://ikan.PPLive.com/）是PPLive旗下的影视频道，以提供高清晰度影视节目在线播放服务，受到广大网友青睐。不过，要欣赏该网站节目有个前提，那就是必须安装其提供的iKan插件才行，稍嫌麻烦。在新版iKan中（http://ikan.pptv.com/），要求安装插件的提示已完全消失，这也就意味着，以后我们再进入该网站欣赏节目时，无需安装插件就能顺畅观看。

iKan的这一改动看上去虽小，但却小中见大，体现了PPLive人处处为用户着想的淳朴的设计理念。

大胆转型，政府融资直击央视

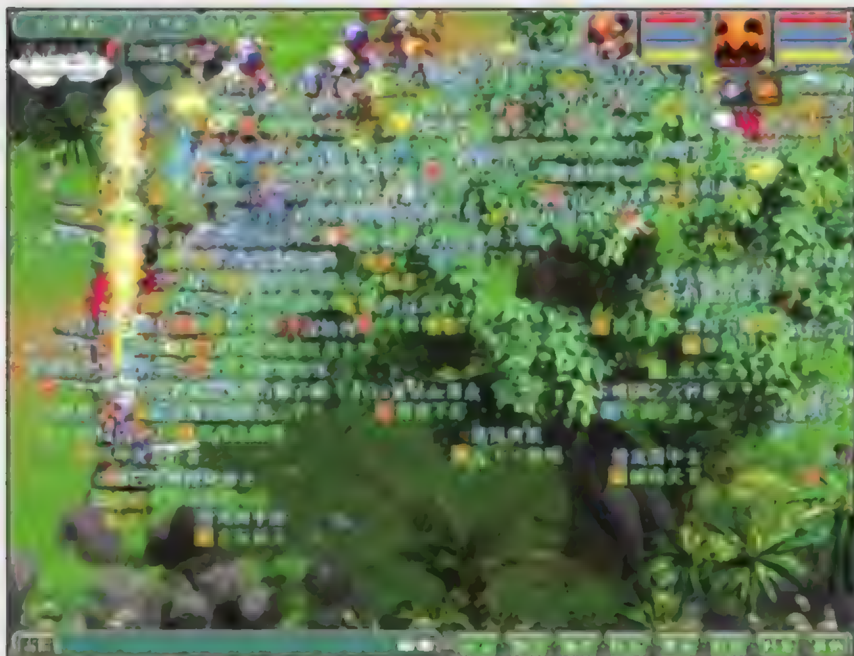
2009年12月27日，PPLive宣布将于2101年1月1日正式启用新域名pptv.com，今后PPLive将成为公司品牌，而pptv.com将成为针对用户的网络电视新媒体品牌。同时，相关负责人表示，随着新域名的启用，PPLive将逐渐转型为网络电视台。

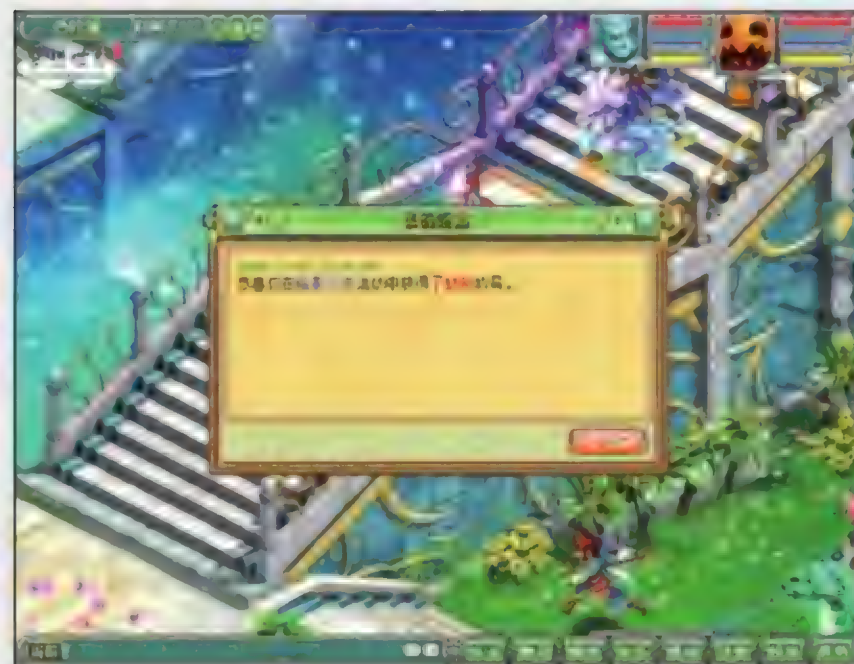
无独有偶，2009年12月28日，央视打造的国家网络电视台也正式上线。在国内视频网站行业竞争激烈，优酷、土豆、酷6等多家纷纷融资的情况下，PPLive此举，无疑在用事实表明了自己的雄厚实力，同时表明了向央视网的国家电视台挑战的决心。

PPLive的举动，绝非一时冲动，据悉，PPLive近日融到逾亿资金，其中即包括部分风投，也包括了上海市政府的注资，这是政府首次注资网视领域。有了这些资金的扶持、政府的参与、PPLive工作人员的共同努力，及在多年来在网络电视领域积累的丰富经验，PPLive网视之路必将越走越广，其为用户提供服务也将更加更优质，而这一点，我们现在正在见证，或者已经见证。

黑白交锋正邪大乱斗
——详解《梦想世界》暗影之夜

当梦想大陆的勇士们还在与魔族激烈对抗时，平日极其安宁的明月镇里，却发生了大规模的国库盗窃案件。通过治安员的查探后，获悉盗贼是隐退多年的夜影一族，是他们盗窃了国宝，并朝着四个国家开始逃窜。前来追捕盗贼的严捕头，在梦想大陆招募勇士去夺回失窃的国宝，与此同时，一批黑市商人也盯上了这批国宝……





活动介绍

暗影之夜是每周一次的单人活动，活动的起源是夜影组织盗窃了国库中的国宝，四国国王邀请大陆玩家帮忙追回这一批国宝，同时对抓捕盗贼的有功者，由四国国王颁发特别的奖励。同时，黑市商人也想截取失窃的这批国宝，黑吃黑是否会上演呢?

因此，暗影之夜分为了“螳螂捕蝉”与“黄雀在后”两个任务，这两个任务的奖励除了称谓外，其他都是一样的，所以选择加入何种势力，完全是由玩家来决定的。

活动时间：每周周日晚21：30—22：30

活动条件：人物等级≥50级，并且在非组队状态下才可领取本任务

相关NPC：玩家可以选择在明月镇的严捕头（76.85）或无面（235.18）领取任务，任务一旦领取，则无法在另外一个NPC处领取任务。在严捕头处可以领取“暗影之夜”任务，接到任务后可以找NPC秦捕快领取活动道具北斗匣与紫金锁；在无面处可以领取“黄雀行动”任务，接到任务后可以获得任务道具午夜锦囊与紫金锁。

活动攻略

玩家在接受任务并获得任务道具后，可以在对应国家沿着夜影逃跑的路线追击他们，任何夜影在第二回合都会逃跑以躲避玩家们的追捕。将夜影打死后，夜影会瞬间变回原形，夜影的原形是变异金花鼠的形象，玩家可使用任务道具—紫金锁便可将其抓捕成功。玩家成功将夜影捉捕后，有几率获得国宝，获得的国宝将自动装入活动道具北斗匣或午夜锦囊中。活动结束时，使用午夜锦囊或北斗匣可以获得上交宝物获得的奖励。



无论是击败夜影还是夜影逃跑，都会可能掉落一些道具，道具包括：【追魂尘】使用该道具可以让你在下一次与夜影战斗中提高伤害20%，道具最多可以连续使用10次。【锦囊】使用该道具可以根据锦囊等级的不同获得进囊中的物品。【盗贼手册】活动结束后，可以将该道具交给无面或秦捕快获得奖励，笔者105级每个手册可以获得5000左右的经验。

每一种夜影都有着不同的杀法，在第二回合若没有将其击败或击晕，他就会在第二回合逃跑。夜影的具体杀法如下：【夜足】形象为变异强盗，抗物理能力极强，所以只能用法术将其击败，适合法师或高灵术士杀。【迅风】形象为黑白色山贼，抗法术能力极强，所以只能用物理将其击败，只适合战士杀。【紫影】形象为紫色飞贼，抗物理和法术能力极强，所以只能用固定伤害将其击败，适合带固定法术的术士杀，为了完善平衡性，所以该怪的血量也比夜足和迅风少。【疾风客】形象为橙色飞贼，疾风客血量极多，但是抗法和抗物理能力较弱，只要将道具追魂尘叠加到10层，击败他还是很容易的。

活动奖励

该活动无论是击败夜影还是上交盗贼手册，都可以获得经验奖励；击败夜影、打开掉落的锦囊、打开北斗匣或午夜锦囊，可以获得内部的物品奖励；击败夜影获得的经验较少，上交手册可以获得较多的经验；击败疾风客可以获得终极兽决、3级植物种子、幻彩、宝石和旗包；打开各类锦囊、打开北斗匣或午夜锦囊可以获得染料、旗包、宠物心得、抵用金等。

活动结束后的当天晚上，系统会根据玩家的积分来给予称谓奖励。在“暗影之夜”中抓捕盗贼可以获得抓捕积分，在“黄雀行动”中抓捕盗贼可以获得偷盗积分，抓捕积分和偷盗积分最高的10位侠士都可以获得活动的特殊称谓。其中，暗影之夜任务的称谓是“流星”，黄雀行动的称谓是“魅影”。

“暗影之夜”是梦想世界最新推出的，目的是丰富周末的活动玩法。一场正义力量、邪恶组织、灰色势力的黑白大乱斗，就此拉开了战幕，快来做出你的选择吧。

创造跨年神奇 剖析《龙》公测版本十大看点

自《龙》在2009年12月29日开启公测以来，许多玩家都对这款自主研发运营的3D巨作表现出浓郁的兴趣！公测版本的《龙》放入了更为丰富的游戏内容，将这款神奇游戏继续延续下去。近日小编就带着各位一同来分享下，《龙》公测版本的十大看点！

《龙》公测版本十大看点：

史诗级城战，跨服也可来PK。

超酷个性秀，恋爱婵娟闹婚礼。

千锤炼神兵，神级副本斗苍穹。

转职成英雄，实力名人大比拼。

雪域觅奇踪，100级翅膀昆仑行。

史诗般城战，跨服也可来PK

立马横刀笑群雄，运筹帷幄决胜负！



这是一场智慧与力量互相结合的大战，真实的攻城场景，无论是骑战攻城，潜军入敌营，还是火烧粮仓，引水淹七军，都将远古城战的真实场景重现出来，让你打一场淋漓尽致的城战。

《龙》的恢宏城战被称为史诗级的城战，在冷兵器时代，攻城守城战需要智慧与勇气并存，而各种攻城器械，排兵布阵也是兵家书中必载之物。《龙》公测版本的城战，将推出古代城战必不可少的“骑战”，同时，攻城方的冲车、霹雳车、发石车的运用，守城方的箭塔，连弩车将在城池间开启殊死的万人决战。另外，烧毁粮仓，守护兽的协助更为城战的精彩增添了一种原始的大战，因而这场集合着攻城器械，暗器偷袭，上古神兽，重甲骑兵，万箭连射，让玩家进入冷兵器的战场，在血与剑中感受史诗般的倾城之战！

超酷个性秀，恋爱婵娟闹婚礼

所谓宝剑赠英雄，鲜花送美女。回眸一笑间，万般风情来。洞房花烛夜，郎情妾意时。

鲜花相赠，亲昵无间，单膝求婚，互换戒指，华美礼服，漫天花雨，花轿游街，友人主婚……《龙》公测版本中，将献花、互动、婚礼一气呵成，在游戏中谈一场虚虚实实的倾城之恋！





《龙》的婚恋系统相当庞大，无论是情侣任务还是结婚时候的戒指，礼服都一应俱全。但愿人长久，千里共婵娟，专为情侣准备的婵娟池，将会成为有情人最美的约会场所哦！同时，婚礼也是别开生面。《龙》中还会出现主婚人，来一同庆祝这对新人，同时，礼花，婚誓，对拜，发红包，游城，争绣球一一俱全，期间更有绝美绚丽的烟花来庆祝呢。

千锤炼神兵，神级副本斗苍穹

神兵在手，所向披靡。

传说中自开天辟地以来，世间便纷争不断，战乱不休。各大氏族为了互相争夺，无不竭尽全力打造传说中的神兵利器。同时，流散于世间的神秘力量也逐渐被用在铸造之中，成为神器的一部分，在各大战争中大放异彩。神器的主人，或万人景仰，千古传颂，或逆天而行，人人畏惧。

拥有一把属于自己的绝世神器，笑傲武林所向无敌是每个英雄的心愿！千锤百炼出神兵，炼就只属于你的传奇时代，同时，《龙》改革之后全自由的PK系统，让你随时随地都可享受PK的乐趣，即使是NPC都能成为你的刀下亡魂！

转职成英雄，实力名人大比拼

术业有专攻，千锤出神兵！

全新的转职系统，使你的技术更精湛，而拥有一把千锤百炼下的绝世神兵，更让你如虎添翼，在《龙》的世界中所向披靡，傲视群雄！公测版本中的转职系统，将大大提升你的战斗力，让你完全享受这种超然于世的快感！

以下为转职职业列表：

剑客：剑系天资强化偏向，可习得剑系职业技能；装备剑客职业装备。

刀客：刀系天资强化偏向，可习得刀系职业技能；装备刀客职业装备。

神兵[原杖客]：长兵系天资强化偏向，可习得长兵系职业技能；装备神兵职业装备。

弦羽：弓系天资强化偏向，可习得弓系职业技能；可装备弦羽职业装备。

玄师：阳刚天资强化偏向，可习得阳刚职业技能；可装备玄师职业装备。

冥师：阴柔天资强化偏向，可习得阴柔职业技能；可装备冥师职业装备。

药师：医毒天资强化偏向，可习得医毒职业技能；可装备药师职业装备。

乐师：音律天资强化偏向，可习得音律职业技能；可装备乐师职业装备。

同时，名人堂实力排行榜在公测中也让渴望一举成名的玩家震撼不已。当氏族广泛出售的物品上有自己的名字，当自己在实力排行榜上遥遥领先的时候，那是何等的自豪与骄傲？实力排行榜关系着各大因素，文才武略，仗剑侠义，保家卫国一个都不能少，只有全面发展的超级玩家才能在实力排行榜上笑傲江湖！

《龙》这款国内3D游戏，不断对主流的观点进行创新，力图走出属于国产游戏自己的道路来，无论是刚刚开始测试期间的门派职业限制，内测版本的养成性灵兽，还是这次公测版本中的城战，互动性非常高的结婚系统，都在不断创新中。相信2010年，这款成熟的网游作品，能给喜欢民族网游的玩家带来更多的惊喜与希望！

抓住震荡中的高潮
——《绿色征途》2010新春市场分析



前言

每到春节，几乎每个网络游戏都会推出大大小小的活动来回报广大玩家的热情，《绿色征途》也不例外。从圣诞节前夕就开始了紧锣密鼓的活动节日狂欢祭，不仅提供了大量的经验，更活跃了整个市场。

特别是春节期间长假关系，每个服务器的人流都会较之以前更为拥挤，而作为一个内测游戏，版本的频繁更新又让市场走向未知。可以说，2010年是《绿色征途》内测市场趋向稳定后的第一个大调整期，对未来类似的长假经济繁荣期有重要的参考价值。

金子：硬通货当然最保值

金子虽然和很多《绿色征途》免费玩家的关系不大，但它毕竟是《绿色征途》这款游戏的收入来源，有些辅助道具也需要消耗金子来购买（比如用来做铲子的铲子柄等）。你固然可以说不买金子也能在《绿色征途》中玩得很好，但如果有闲钱的话，笔者还是强烈建议你去投资金子市场。

玩家想要获得金子的主要途径有两种：在官方充值或进行股票交易，使用银子来获取金子。截止笔者截稿之日，笔者所在服务区股票交易金银兑换比大约在1:1.12左右，但是笔者几乎可以断言从2010年新春开始金子行情就会走到一个相对高点，这有什么蛛丝马迹可寻呢？

首先，在最近，《绿色征途》根据玩家反映对日常任务以及类似世界龙舟赛这样的活动大幅度提高了奖励，增加了玩家获得的银子和银卡。由于日常任务是可循环的，虽然短时间内会让人感觉奖励增加幅度不高，但时间一长必将充实大家的钱包。

其次，《绿色征途》还在很多方面降低了材料要求或者完成难度。如降低时装、宝图、药水等多种玩家需求量极大的物品制作成本、同时却增加了一些怪物掉宝概率。这些被节约下来的材料自然得以进入市场流通，在起到平抑物价的同时也增加了玩家的收入。

最后，《绿色征途》最近开放了一系列的活动来刺激大家，这些活动往往会对服务器一些过分稀缺的资源进行补充。所以你会很快发现自己囤积银子的速度大幅度提高，而这最终就反映到了股市之中，而且大量的活动更会促成股市的大幅度波动，在春节期间，如果你能够抓住时机收购金子，回报率会较其他时间更高。

看了上文，也许有朋友会问，既然大家银子多了，照理来说《绿色征途》不是应该走向通货膨胀么？可是为什么我们区很多东西价格反而越来越低了？

很多人都看不明白《绿色征途》的市场价格，明明是同一种材料，相隔一天之后的价格差距可能都会很大。其实只要你经常关注维护公告，你就会发现从开区至今，《绿色征途》对各种制造材料就在做一件事情：增加获得途径、降低支出成本。印象中这只有一次例外：就是关于取消贩卖易筋宝珠NPC导致易筋宝珠的大幅度升值（不过后来又马上因为增加了获得宝珠的悬赏任务而平抑）。

相信这种趋势会持续很长一段时间，所以建议玩家一旦通过打怪等途径获得这些材料除去自用外就尽快脱手。特别是在服务器更新前，更应该关注更新公告，防止自己手中的材料突然贬值。

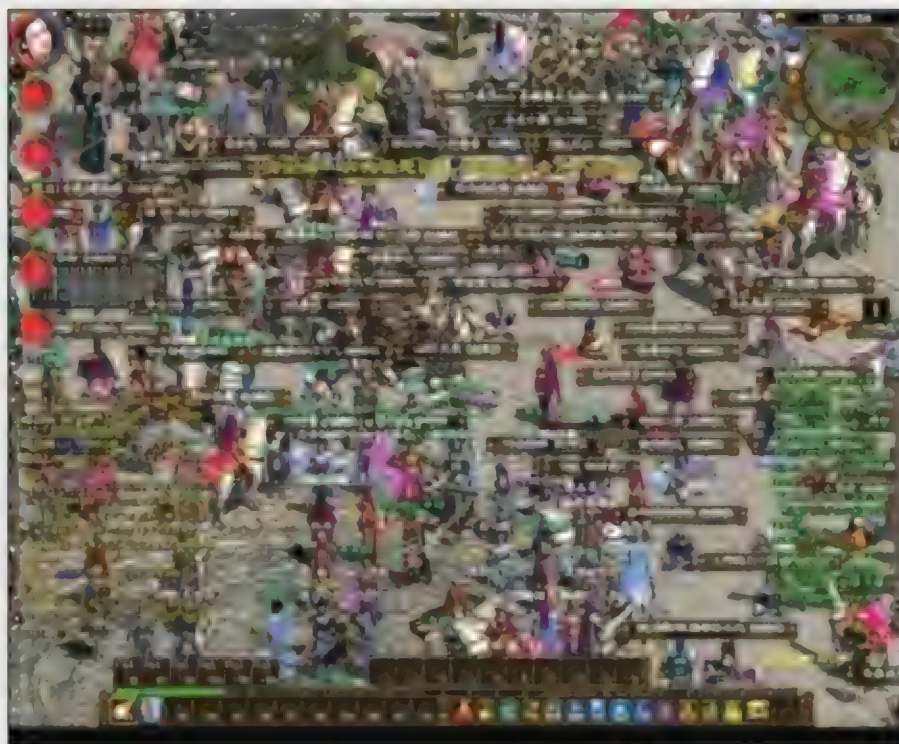
经验加成道具：前景一片大好

前一段时间，《绿色征途》举办了彩镖节，虽然很多人在很早以前就得到了通知，但还是因为对市场的不敏锐而错失了一次赚钱良机。可能很多人都知道，在彩镖节上盈利最多的并不是那些镖师，而是倒卖押镖令的朋友。如果收购押镖令的时间得宜，他们能够获得的利润可以达到150%甚至更高！而这样受欢迎的活动当然不会是办了一次之后就会被遗忘，未来押镖令还是可能成为投资热点。

其实随着玩家等级的提高，大家就会越发觉得经验不够用。低级时候也许主线支线任务一做人就差不多升级了，而等高级了总是会抱怨可以下的副本太少，国运时间太短，日常任务消耗时间长经验却不多，想去搬搬砖头却又被别的国家打回来，难得有国战结果却是自己国王被拉去游街（弱国人民泪流满面）……

虽然很多东西都会随着高级玩家在服务器中增多而贬值，但是经验加成类道具，比如之前提到的押镖令，还有可以挖宝获得的探宝令以及玩家打怪时有一定概率刷出的培训令牌等都反而会逆势上扬。而且不少节日活动多少都会和这些道具相关任务相联系，玩家当然会喜欢在享受节日加成的同时再增加多一份收益了。考虑到目前正值2010年新春临近之时，错过了当初彩镖节商机的朋友实在没有理由再错过第二波商机。

想要在这方面获得高利润，就需要在活动开始前夕到活动结束前这短时间内抛售，所以请确认一下自己在活动时是否有这个时间，喜欢在春节时频繁走亲戚的朋友还是放弃新春行情吧，要是不小心收高了反而会亏本。另外，笔者建议大家在一开始囤货时不要进货太多，到了那个时候服务器需求有限，而且一个人的财力及精力也无法让你做到垄断，如果不能全部脱手也会造成利润降低。



最后提醒大家，想要完全抓住2010年新春市场行情，光参考本文是不够的，只有知道如何比别人先走一步才能够让自己成为先富起来的那群人。

公测在即《众神之战》特色系统大揭秘！

在偌大的古希腊大陆上，每一位勇士在成神之路上都需要经历众多考验，面对陌生而新奇的神话世界，您是否做好准备出发了呢？不用着急，做足准备功夫一定会让您事半功倍哦！随着公测一天天临近，相信大家对于《众神之战》公测版本的新变化可谓相当好奇，精彩就请大家拭目以待啦！这里就先为你解密三大特色系统，让您先睹为快！

一、装备DIY系统

作为一款以全自由PK为口号的游戏，完全DIY的装备打造系统就显得特别耀眼。是的，在这个世界中，玩家能够随心所欲地打造自己的专属装备，从附加属性、装备品质、装备星级，直到升级为圣衣再到成为顶级职业装备，完全由玩家自己做主的装备成长路线，想要什么样就做什么样，一切您说了算！

基础提升 星级品质做起来！

每一件装备都必须经历的基础打造，才能逐渐成为“极品”，装备必须先对附加属性、装备品质与装备星级进行提升。



在这个阶段，装备可以跟随角色本身的等级不断成长。通过装备强化大师赋予每件装备喜欢的附加属性，使用各类宝石水晶让装备获得更高的星级，过程中装备本身会因为不断的属性提升而获得各式各样的耀眼光效，走到何处都会是众人瞩目的焦点哦！

升级圣衣 打造专属职业装备！

当装备的基础提升达到史诗十囧，光效就会成为周身围绕的火红大翅膀，耀眼夺目。但这绝对不是顶峰！若您的装备达到100级以上，就能够将其升级为圣衣，开启更强悍的属性加成。HP上限、伤害加成、魔法或物理攻击力等等额外属性，将会随着圣衣等级的提升而愈发得到加强。当然，若想要获得更强大的属性，还能够将装备升级为职业套装，成为更适合您职业的专属装备！

二、阵营对抗系统

相信对希腊神话有一定了解的玩家，都对雅典娜与战神阿瑞斯之间的恩恩怨怨不陌生，而游戏正是围绕这一场争斗开始。



不论玩家选择雅典或斯巴达阵营中的哪一方，都需要为了本阵营的荣耀而战！由此而生的两大阵营的对立，就决定了玩家间的PK将是无法停止的。从野外到战场，任何等级高于30级显示为红色名字的人物，都将是您的对手！

开放式PK 野外肆意战斗！

两个对立阵营的玩家，在野外遭遇时能够进行自由的PK切磋，一对一单打独斗、公会约战、混乱群战……任何可能的PK方式在这里您都能够体验！最热血的战争年代，相信拥有着共同信仰的我们，能够在这样一片乱世中寻找到属于自己的天空，就算牺牲也会是一种绚烂！不过，为了玩家能够有更加健康的生活，游戏特别贴心设计的“夜间禁战”模式，将能够保护角色在每天晚间的练级不受到骚扰，可谓是相当人性化的设置。

激烈战场 为全服荣耀而战！

如果说在野外的PK都是些小打小闹，那么在战场中的决斗就可以说是阵容庞大！游戏目前开放有三个独立战场：小战场“尼米尼山谷”、大战场“品都斯山”以及超级跨服战场。尼米尼山谷及品都斯山两个战场在本服务器中进行，全服玩家一同参与，获胜阵营将能获得更加丰厚的奖励；而跨服战场来头就更大了，玩家可以在战场中与其他服务器的玩家PK，感受到“跨国界”的PK激情，让人不禁热血沸腾！

三、宠物系统

在举目无亲的新环境，身边有人陪伴会让人少很多彷徨，同时感受更多温暖。所以呢，在初入《众神之战》时，系统就会为您送出一只可爱的小宠物与您作伴，



角色等级达到10级就能通过一个简单的任务领取到属于自己的小宠物啦！别看它乖巧听话的小模样，在您今后的冒险中，它可是能够时时刻刻帮助到您的超级助手哦！

精灵可爱 总有一种让你喜欢！

摒弃了众多游戏中选择的老虎、狮子等司空见惯的宠物外型，以神话为背景的《众神之战》中的宠物造型更具特色。目前已经发行的有小花妖、米洛陶、石巨灵等外型让人一眼就会记住的个性宠物，以及海盗熊猫、乐乐兔、幽魂等极品珍藏宠，而从官方发布的更多宠物截图来看，未来还会发布爱琴海的鱼人、木头人等等稀奇古怪的宠物，相信总有一种让你喜欢，那就带回家养起来吧！

强悍能干 PK战斗好帮手！

别看某些宠物个头小小，他们可是个个身怀绝技哦！每只宠物都具有自己独特的技能，而一些天赋异禀的宠物宝宝更是具有一般宠物所没有的超级技能，比如打工、做任务、帮主人回复等，这些小技能不论在平时或PK战斗时，都能够展现出它的强大作用。当然，这里就不得不提到宠物们的合体技能，拥有该技能的宠物能够瞬间让主人拥有超强战斗力，一举打败对手！

当然，以上介绍的系统内容只是冰山一角，在《众神之战》公测版本中您还将能够体验到星座系统、结婚系统、公会系统、副本系统等等让您热血沸腾的精彩内容，绝对劲爆带劲！同时还将有多重公测好礼送出，让您一路遥遥领先，畅玩无限！

浴血三界战群魔
——《武林群侠传2》帝禹山河巨型副本全攻略

“浴血山河”是《武林群侠传2》最新资料片的片名，其中“山河”两字，便来自该资料片的巨型副本“帝禹山河”。巨型副本帝禹山河由阿鼻界、六天界和寰宇界三个副本连贯而成，剧情紧凑环环相扣，极具挑战性。随着寰宇界在《武林群侠传2》极品版中的开放，巨型副本帝禹山河的恢宏而庞大的全貌，便完整地呈现在了各位玩家面前。

阿鼻界：擒妖捉鬼，勇闯烈焰地狱

在《武林群侠传2》中，地藏王是阿鼻界的最高统治者。然而天上的仙灵异动，致使地藏王受到了蛊惑，从此阿鼻界便失去了原有的秩序乱作一团。而玩家的任务便是拯救地藏王，恢复阿鼻界的秩序。玩家达到40级（转生玩家也需达到40级），即可组队在大都与NPC“玄天真人”对话，传送进入阿鼻界。



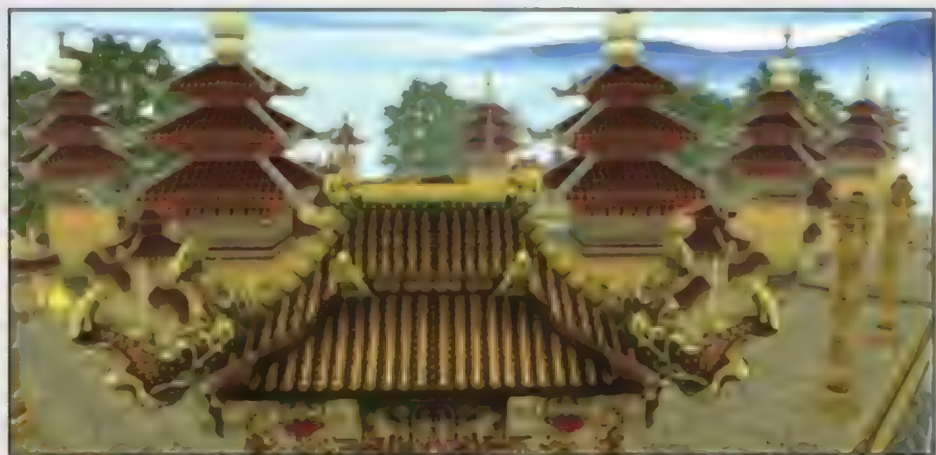
阿鼻界是一座烈焰地狱，鬼火四起，血光四溢。要想拯救地藏王，必须一步步通过黑罗刹、阿修罗、黑白无常、牛头马面的考验。这个过程，谓之“擒妖捉鬼”。

玩家进入阿鼻界后，首先要渡过奈何桥，但桥没有搭起，并且桥头有“黑罗刹”镇守。与黑罗刹对话，按照它的提示将所有的“丧尸”打倒并击败黑罗刹，这时一座由骷髅头组成的奈何桥便搭好了。过了奈何桥，就意味着真正来到了阿鼻界，到处都散发着腐蚀的气息，遍地都是食腐蛆和饿鬼。不必理会这些小怪，一路往前冲就行，当看到三头六臂的阿修罗拦住了去路时，就勇敢地挑战吧！打败阿修罗后，玩家便来到了一个岔路口，左右两侧各有三道门，左侧第一道门已自动开启。

如果玩家打倒“黑无常”和“白无常”的时间间隔超过一分钟，它们就会再次复活，让玩家陷入斩不尽杀不绝的困境。因此，队伍中各职业的玩家必须相互配合分成左右两组，齐心协力同时干掉黑白无常。击败黑白无常后，左右两侧的最后一道门也开启了，但是一个鬼推着的磨盘挡住了去路。这个磨盘边缘带刺，由牛头马面把守，是通往地藏王的最后一道关卡。如果玩家分别给牛头马面50两银子，那么磨盘就会停止旋转；如果不给银子，带刺的磨盘就会不停旋转制造障碍，不过玩家血厚跑得快倒也不难对付。

六天界：神挡杀神，佛阻弑佛

玩家达到60级（转生玩家也需达到60级），并且当天解过副本阿鼻界，即可组成三人以上的队伍，与襄阳NPC“修罗士”对话，传送进入六天界。



六天界作为巨型副本帝禹山河的天宫，是神仙居住的地方。谁知仙人们个个心智丧失，而玩家只有神挡杀神，佛阻弑佛，才能将它们一一解救，恢复天宫秩序。

玩家传送进入六天界后，并不意味就抵达了神界，只有击毁“通天柱”才算真正进入。这个过程并不难，玩家传送至六天界后，通过云路可抵达一座小岛，“老君”是这个小岛的主人，击败老君经由他的小岛就能前往通天柱的所在地。高耸的通天柱由“星君”把守，打败星君，击毁通天柱，就可打入六天界核心。然而一道紧闭的朱漆大门挡住了去路，这便是六天界的第二道关卡——云栈。

寰宇界：星汉灿烂，解众妙之门

顺利通过了《武林群侠传2》巨型副本的第一、二界，就该向着最后的一个挑战——第三界寰宇界进发了！玩家只要达到80级（转生后也需达到80级），且当日解过帝禹山河副本的第一界与第二界，即可在永州与NPC“魁卫”对话，开始第三界寰宇界的任务。

进入寰宇界后，玩家从起始点沿着中地图上的紫色通道即可抵达五座小岛区域。这里每座小岛上都有灯柱和守护的Boss，以及数只小怪。其中，最后一座相对较大的岛上有2个Boss，而其余的小岛上则各有1个Boss。玩家每击败一座岛上的Boss，就可以熄灭与其相对应的灯柱。将5个岛上的Boss全部打倒并熄灭灯柱后，玩家就能抵达寰宇界最大的岛“混沌中央岛”。

寰宇界中部的“混沌中央岛”，是中国神话中开天辟地的大英雄“盘古”的栖息地。玩家必须击败盘古才能在寰宇界继续探秘，然而击倒盘古后玩家会发现它具备无限复活的能力。怎样才能彻底打败它？秘密就隐藏在岛上的“四象柱”内。由四根柱子组成的“四象柱”是盘古的生命之源，只有毁掉四象柱才能遏制盘古复活的能力。因此，玩家只要击毁四根四象柱再将盘古击倒，就能继续前进。



击败盘古后，玩家就要向着寰宇界的更深处进发，那便是混沌大空岛上五扇通往仙灵隐藏处的元素门，门后面分别是具备金、木、水、火、土五行属性的五位仙灵：蚩尤、句芒、共工、祝融和禺强，玩家每次闯关只能开启一道元素门，由大家击毁四象柱的顺序而决定。若顺序正确，会依顺序的不同决定开哪一道门；若顺序错误，五座空岛的灯柱重新燃起，混沌中央岛的四象柱也会复原，玩家就需要在六天界的起点重新来过。

炽热而诡异的阿鼻界，缥缈而轻灵的六天界，浩瀚而奇幻的寰宇界，《武林群侠传2》巨型副本帝禹山河风格迥异的三界相连，这一场浴血奋战险象环生，高潮迭起。而这，不也正是副本的意义和乐趣所在么？再加上完成巨型副本帝禹山河后，玩家们背着早已被极品装备和道具塞得满满的背包满载而归，实乃闯荡江湖的一大平生快事啊！

《完美前传》装备重铸技术 光明与黑暗的对决



在汐族流传的这样一段话：禁海再开，破坏轮回，怨魔怀恨，卷土重来。

古老而神秘的副本“轮回十二殿”伴随着汐族新大陆的浮出悄然开启了尘封的大门。轮回十二殿原本是汐族的监狱，当年受到了怨灵的侵袭，汐族古老的英雄们为了保全自己的族人，借助汐族圣物“能量晶核”的力量发动了禁忌法术“七界之浩劫”。“七界之浩劫”抵挡住了怨灵大军的进攻，但从此，轮回十二殿却成为了禁地。尽管有诸多困难和险阻抵挡外人的进入，但是由于那里散落着汐族圣物——能量晶核的残碎晶石，许多人还是愿意铤而走险，因为这些水晶可以与武器、装备完美的熔炼，锻造出威力更强的神兵利器！

汐族们将最先进的“装备重铸技术”连同轮回十二殿一同在《完美世界前传——人鱼传说》中带了回来。装备重铸技术在完美大路上是一个全新的生产模式，而这种技术正是将能量晶核的残碎晶石与武器、装备进行熔炼的唯一出路。这种技术的不同之处在于生产出来的新装备将可以完整的继承老装备的精炼，孔数以及上面镶嵌的宝石，前提是继承需要足够的辅料支持。而如果你不需要继承，则不需要额外的辅料就能进行生产，生产出的装备不会保留精炼和宝石，孔数也会重新随机！

黄昏与神月 黑暗VS光明

重铸技术不是每一件武器都可以进行熔炼，只有神月谷和黄昏圣殿的武器和装备才能进行重铸。包括神月谷的95级防具、武器，黄昏圣殿99级防具、武器及90级的帽子和披风。

神月谷及黄昏圣殿的武器用来升级成轮回殿的武器，二者附加属性随机方式相同。神月谷及黄昏圣殿的装备用来升级成轮回殿的装备，二者在基础属性上不同，附加属性随机方式上相同。有了基础的神月谷或者黄昏圣殿的装备、武器，加上轮回十二殿的相应材料，只要缴纳一定的费用，就可以进行装备的重铸了。重铸后生成的新装备，将是前所未有的15品！

吸引人眼球的不但是前所未有的15品阶，还有新武器超炫的外形。黄昏圣殿的装备和武器经过重铸后将历练成为黑暗色系的武器；神月谷的装备和武器经过重铸后将锻造成为光明色系的武器。



二者在外观上已然形成了鲜明的对比，黄昏与神月，你选择了什么？光明与黑暗，哪一个才是属于你的？极致的15品装备武器，不但在品质上要一决高下，在外观上也是煞费苦心想博得玩家的钟爱。今后，这两组装备在战场上的相遇将是《完美世界前传——人鱼传说》的又一大炫丽的看点。

装备重铸 经典品质永久继承

以往，神月谷的武器和装备以及黄昏圣殿的武器和装备都是我们最常用的，许多人都倾注了大量的精力和物力对装备进行精炼、镶嵌等，在精炼和宝石的作用下，原有装备和武器在上品质有了相当大的提升。对于耗费了自己大量心血的装备，有谁舍得放手呢？而重铸技术的继承生产功能就避免了大家忍痛割爱的惨剧。经过了重铸的装备和武器可以完整的继承老装备的的精炼，孔数以及上面镶嵌的宝石，让经典的品质永久传承。





神月谷的武器及装备升级成一套轮回殿的武器及装备，即光明系。武器的升级关系为一类中的任意武器可以升级为对应类中的任意武器。如双斧属于斧锤类，则神月谷的双斧可以升级为长斧、长锤、双斧、双锤。装备采取一一对应方式升级，即上衣只能升级为上衣，裤子只能升级为裤子。

黄昏圣殿的武器及装备升级成一套轮回殿的武器及装备，即黑暗系。武器的升级关系为一类中的任意武器可以升级为对应类中的任意武器。如双斧属于斧锤类，则黄昏圣殿的双斧可以升级为长斧、长锤、双斧、双锤。装备采取一一对应方式升级，即上衣只能升级为上衣，裤子只能升级为裤子。由于黄昏圣殿没有轻甲帽且披风仅有一件，都是90级的装备，所以这部分比较特别，可以升





级为轻甲帽和三个披风。

装备历练 三阶段锻英豪

武器和防具的重铸需要一定的过程。经过三个阶段，一件令人满意的崭新的“装备英豪”就能够新鲜出炉了。

第一阶段：武器和防具经过与轮回十二殿的材料的相互熔炼，升级为全新的武器和防具，品级和精炼效果升级为15品，外观同时升级为相应的光明系或黑暗系。

第二阶段：武器和防具经过熔炼，获得新的附加属性。

第三阶段：武器和防具的重铸是一个循环的过程，为了追求更极品的附加属性，可以进行多次的熔炼。

更多附加属性 品质更优越

武器和装备经过了重铸以后，会随机产生不同的附加属性。多样的附加属性令装备和武器更加多样化，同时也为它们增添了更多优秀的品质。具体的随机方式如下：

武器类：

武器类的将根据武器种类重新获得附加属性，随机方式为唯一属性随机+附加属性随机。唯一属性是一个同类属性的“好”和“更好”的随机，比如双斧可能出“狂战士”属性，也可能出“狂战神”属性，狂战神从感官和实际效果都要比“狂战士”好；附加属性是一个“抽签”式的随机，即从5~8种不同类或同类效果有强弱的属性里抽取2个，比如力敏体暴命中等等。由此在完成升级的第二阶段后，仍然有玩家不满意自己的武器成长，需要继续去获得材料升级武器，直到满意为止。



防具类：

防具类的将根据防具种类重新获得附加属性，随机方式为大属性种类固定，其中一个属性值范围随机。比如一个上衣第二次升级后的属性是力+10，暴击+1%，体+6~10，那么玩家可能获得的是体+6的成品，并不满意，所以就会愿意花很小的带价去升级这件衣服，直到获得一个较高的属性值。

神月谷升级装备与黄昏圣殿升级装备二者在武器上没有区别，都遵循相同的随机方式和随机范围。在防具的本体属性上，神月谷的装备遵循老体系，即高品的装备获得的固定防御值更高，黄昏圣殿的装备获得新的本体属性“百分比增加装备值”，二者不同之处在于穿着黄昏圣殿装备的玩家在被减防时损失更小，而穿着神月谷装备的玩家普通时候防御更高。

纯Boss副本 收集材料乐趣无穷

说了这么多重铸技术生产方面的问题，现在大家最关心的就是如何才能获得用来重铸的材料了吧。神月谷和黄昏圣殿的武器和装备不用多说，大家都已经驾轻就熟了。那么要获取轮回十二殿的汐族秘宝又要如何获取呢?

“能量晶核”是上古的圣物，是汐族祖先花了数百年，用了无数颗上等的深海能量晶石提炼而成。由于年代久远，提炼之法已经失传，所以汐族一直这颗把能量晶核视为本族的圣物与象征。相传谁拥有了能量晶核，谁就拥有统治完美大陆的凭证。能量晶核的碎片散落在轮回十二殿中，只有深入那里以身涉险才有机会得到晶核碎片，对装备和武器进行重铸。

“轮回十二殿”属汐族禁地，所以进入的次数被严格限制，以免与汐族交恶，即使是汐族族人也不例外。身在惊涛城的神秘老人，会给你“轮回殿”密匙，只有你和你的队友都拿着轮回密匙，才可以进入轮回六道，见到轮回十二殿的守卫。“轮回十二殿”副本将是第一个纯Boss副本，对于玩家们来说是一项全新模式的挑战。

轮回十二殿分为7道，这7道非常有意思，它们的名字组成了从天堂到地狱的整整一个轮回。依次是地狱道、畜生道、人道、恶鬼道、阿修罗道、天道和轮回道。玩家必须闯过前六关才可以见到囚禁在轮回道中的左丘卫。地狱道、畜生道、人道分别由地狱轮转王、畜道仵官王、人道都市王把守。而恶鬼道、阿修罗道、天道每次进入都会碰到不同的守卫。由于这些守卫的本领各不相同，所以要战胜他们需要用的战略战术也要灵活变化。

成功打败Boss，穿越轮回十二殿的玩家就可以获得各种奖励了，这些奖励将是我们进行武器重铸的必不可少的材料，对于玩家来说十分珍贵：

1.灵性水晶：能量晶核的残碎晶石，非常奇异的水晶石，与重铸武器相关。

2.异象水晶：能量晶核的残碎晶石，非常奇异的水晶石，与重铸防具相关。

3.其他：守卫们身上当然还有无数的奇珍异宝。战胜他们，你一定会有不小的收获。

如果您对于完美时空的游戏产品《完美世界前传》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《完美世界前传》信箱是：w2ipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

冲破藩篱，傲然出鞘《亮剑》试水敏感题材



网络游戏有没有自己的文化内涵？这个答案是肯定的，几乎每一款网络游戏都是建立在一定的文化背景上，并且都以一个内在的文化元素作为游戏的灵魂核心贯穿游戏的“一生”，即从游戏的制作前期的构想到游戏的制作完成，再到游戏的上市与玩家见面，很大程度上都依赖游戏自身的文化题材特点引起玩家的共鸣。

题材缺失，呼唤亮点

而纵观现在市面上绝大多数的网游，普遍都是以西方魔幻、科幻、东方玄幻、武侠的文化背景，作为游戏题材的卖点来吸引玩家。而这些游戏题材在一定的程度上不外乎是妖魔鬼怪，江湖豪侠，在玩家心中已经形成了一定的审美疲劳。同时，众多的本土网络游戏选材都大部分局限于一些特定的题材，例如三国、西游、金庸小说等。虽然这些题材的网络游戏具有很强的本土化优势，具有一定的文化倾向，却也难逃“炒冷饭”的嫌疑。





这也是眼下众多游戏开发公司颇为头痛的一个问题。大凡取得成功的网络游戏产品，大都具有自己独特的游戏题材，甚至是某一独特题材的先驱者。但是，尝试新的题材，又意味着需要面临不可控的巨大风险。令人遗憾的是，很少用网游公司敢于承担这种创新的风险，以至于，目前市场上的网络游戏产品同质化现象日益严重。

冲破藩篱，《亮剑》出鞘

可喜的是，目前国内已经开始有一些有抱负的网游公司开始了艰难的尝试，在游戏题材的选取上实质性的突破。其中，根据同名小说改编，以八年抗战为背景的红色军事网游《亮剑》，便是其中的佼佼者。

《亮剑》不仅选取了鲜有国产网游涉及的、较为敏感的抗战题材，更是独家首创国军系统，真实、客观的反映了在国共两党领导下的那段烽火岁月。从题材上来说，这样一款带有浓厚历史倾向性的网络游戏，在一定的程度上就已经拥有了特定的客户群，譬如喜欢军事战争题材，希望上阵杀敌的玩家都能在这样一款网络游戏中找到自己的需要。加之游戏独特的游戏内涵，也受到不少爱国热血玩家的追捧。

可以说《亮剑》是同类题材网游的巅峰之作，是现在网游市场上少有的亮点游戏之一。独特的历史文化背景是它最大的卖点，也是其产品差异化最为显著的地方。

民族魂，中华音

时下很多的网络游戏都标榜自己是民族网游，但是当玩家进入游戏中，却在其中完全感觉不到我们伟大的民族文化底蕴。有很多的游戏多数是以中华民族的传统文化加以“借鉴”“夸张”，甚至是“扭曲”而得，甚至有的国外网游已经把我们的文化题材改得面目全非，让人产生误解。



而《亮剑》却不一样。在游戏中很多的任务剧情以及NPC都是取材于真实历史。例如臭名昭著的731魔鬼部队，日本大特务土肥原贤二，抗日英雄左权将军等，都将陆续在游戏中出现。让玩家在游戏的同时也可以从侧面了解那段红色岁月，起到很好的教育作用。这样的网络游戏才是一款真正意义上的民族网游：以现在流行的娱乐方式传递独具特色的民族文化，塑造高尚的民族情怀。





希望这样一款好游戏能在中国网游界中取得成功，开创新一代民族网游浪潮，真正奏响民族网游的强音。

《大话水浒》：我在商会打短工

“消失”的梁山好汉

话说我帮晁盖、吴用、刘唐等人劫取生辰纲后，这帮“英雄”立刻消失得无影无踪。我这个“同党”连生辰纲是啥玩意儿都不知道，就被这伙儿人无情地抛弃了。

“莫离猪，你给我死出来！”我将怒气撒到了莫离（游戏中结识的好友）身上，“这就是你说的‘与梁山好汉们共进退’？劫宝的时候想到哥们我了，宝物到手后就人间蒸发，这也太不仗义了吧？”

“兄弟别着急呀！你和这几个梁山好汉毕竟只是初次见面，人家肯定不敢立刻信任你；随着剧情任务的深入，你帮助的梁山好汉将会越来越多，到那时人家肯定不会亏待你的。再说了，你现在也不亏呀，看看你的修为，做完‘智取生辰纲’任务后，是不是暴涨了好几阶？”莫离安慰道。





我看了看自己的修为，确实提高了好几阶，离20级也不远了，心里才稍微平静了一些。

“放心吧大哥！如果以后你获取他们信任了，他们还不给你好处，我就把我的姓倒着写！”莫离信誓旦旦地说道。莫离肯定的态度与坚定的承诺，终于将我心中不满一扫而光。“那就好！”我长吁一口气，“对了，我们认识这么久，还不知道你小子的贵姓呢。”“哥们客气了！兄弟我免贵姓田”……

“莫离！”沉默半晌，我索命一般地喊道，“你——去——死！”

应聘商会打短工

唉，先不管那伙无情无义的梁山鸟人了，生活还是要继续啊！再说了，姓田这小子（莫离）说的话确实有些道理，我还是先强大自己，以后好做更多的剧情任务，赢得梁山好汉们的信任。在莫离的建议下，我决定去星秀村商会连锁店打打零工，赚取修为和金钱。

星秀村商会连锁店老板是一个瘦瘦的男子，我上门毛遂自荐的时候，他刚吃完午饭，正用一根牙签在嘴里挑着肉渣。“你想在我这里打短工？成啊！不过……”商会老板顿了顿，继续说道，“我这里要的可是复合型人才，跑腿、打猎、当保镖，你都能胜任吗？”

“能！”赚钱与赚经验的美差就在眼前，我怎能错过，连忙一口答应下来。“恭喜你成为本连锁店第30008号临时工。”星秀村商会老板咧嘴一笑，露出了一口黄澄澄的金牙。

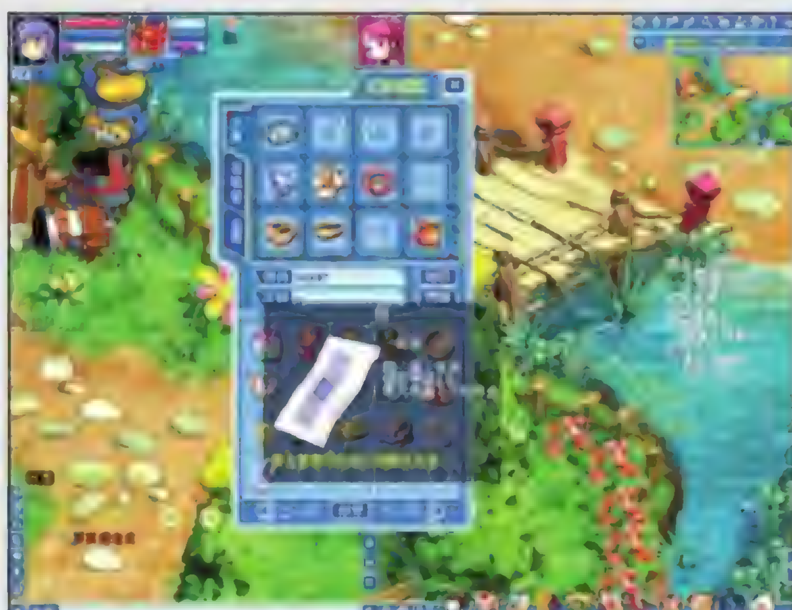
轻松的打工生涯

事实证明我的决定是英明无比的。商会里的活儿还算简单！跑腿其实就是给星秀村、应天府的一些知名人士送信，星秀村就那么巴掌大的地方，而去应天府也有免费交通工具（30级以下传送免费）；所以完成起来没有丝毫难度。



打猎稍微有点技术性，需要我去芒砀山、星宿村东、黄泥岗等地抓捕小灰狼、豆芽菜、木桩人等动植物。不过这对于修为即将达到20级的我来说，简直就是小儿科；更何况，我还有忠诚的召唤兽——风火牛的鼎力相助。

唯一有点挑战的就是给商会当保镖了。这年头，天下大乱，匪祸不断，连寻常百姓家都时常被强盗、匪徒们光顾，更何况财力雄厚的商会了。于是，水浒大陆各地的商会经常有匪徒们登门造访；而我的职责，便是在商会老板身旁护驾，解决掉这些不速之客。



与星秀村附近的小怪物们相比，强盗劫匪们的实力明显高出不少，他们手中明晃晃的杀猪刀便是有力的证明。不过，本人也不是当初那个初出茅庐、拿着板凳四处奔跑的小屁孩了，而是一名堂堂正正的道士。手中驱魔铃一挥，唤出小鬼供我使唤，群体攻击排山倒海地朝着强盗们袭去；再挥驱魔铃，让对手处于降攻、减防、中毒等负面状态；三挥驱魔铃，封其行动，使敌人无法动弹，任我宰割。

三大看家本领，虽然不是道士法术中的上乘绝学，但对付这些跑龙套却是绰绰有余。谈笑间，樯橹灰飞烟灭！

特殊任务来临

商会老板安排的事情，我一一办得妥妥当当；这让金牙老板非常高兴。所以，每天前20个差事，老板都会给我双倍的金钱与修为奖励。不知不觉间，我的修为超过了20级，还在应天府豪华地段买了一间小房子，添置了一些家具；虽说简陋了一次而，但毕竟有了一个属于自己的小天地。

正当我雄心勃勃，想要在商会里赚取更多钱财时，一件特殊任务落到了我的头上——帮助在应天府卖刀的杨志度过劫难。额的亲娘也！当初这生辰纲就是从杨志手中劫走的，他要是见了我，还不把我给劈了？

我会接受这个恐怖的任务吗？杨志会不会把我给“吃”了？且听下回分解！

漫步者感恩节活动追踪报道

漫步者：音箱、耳机、汽车音响一个都不能少

“漫步者·感恩节”活动已经进入第五周啦，广大参与用户如数家珍般的点评自己的爱箱，以及家中配置的耳机和汽车音响，满足生活不同需求随时随地享受漫步者音乐时光。



“以前对电脑音箱没有太多的要求只要能发声就可以了，后来老公送了我一对漫步者R1600TD改变了我对电脑音箱的看法，也真正体会到了好音乐也要有好的音箱才能让它更加好听。现在每天下班回到家第一件事就是打开电脑用我的R1600TD放喜欢的歌曲来舒缓一天的工作疲劳。今年春天家里买了汽车对原车的喇叭音质很不满意，想要换一套，老公告诉我说漫步者也出汽车扬声器，于是就在一个休息日和老公直奔漫步者西国贸的漫步者无损改装店换上了一套漫步者的喇叭，声音立马有了翻天覆地的变化，从此我上下班的路上也能享受到美妙音乐的陪伴了。老公说的过年前再买一套漫步者的5.1音箱弄家庭影院就可以在家享受电影院的感觉了，真是太好了。”北京用户闫群艳描述生活中如影随形的漫步者情节。



“自从买了1000TC以后，我开始经常浏览漫步者的网站，关注漫步者的动态。在今年六月份的时候我参加了漫步者“天使回声”的征文比赛，并获得了三等奖H800。在此我非常感谢漫步者，而且你们关心失聪儿童的义举真的让作为用户的我感到十分骄傲，衷心的希望你们能为失聪儿童带来更多的福祉！”感谢珠海用户温宏鑫的爱心以及对漫步者品牌的支持。

“虽然我已经快70岁了，但年龄并不阻碍我对新技术的向往，这次看到漫步者公司的活动，我每天都认真看大家的留言，也再一次看到了漫步者这十几年来的多款经典产品，这中间有很多产品我都曾经用过，比如R1800、R201T、E3100等。这次借感恩节活动的机会，我想说说我今年才买的漫步者耳机——H501，H501是我迄今为止看过的最漂亮的耳机，我也希望这款耳机能成为市场上最成功的产品！实际上，去年我就买了一个漫步者耳机，型号是H300，那款耳机的音质很不错，在同等价位的产品里算得上是最出众的耳机之一了。但当我在市场上看到H501后，我连价格都没问就买下来了，如果有朋友会怀疑这一点，那么请看看下面照片就能明白了。”成都的王济民用户讲述与漫步者耳机相识相知的情缘。



“小巧的无极滑动线控器为音量调节带来了方便，附带的3.5mm转2.5mm转接头也很贴心，

现在，“小黑”和“小白”每天都陪伴在我们身边，满足我们的音乐梦想。我想终有一天，我会“安居乐业”，到那时一定要第一时间为自己配一套家庭影院满足一下，届时我还要选择漫步者，而且要一步到位的5.1哦。大有大的优点，小有小的好处，到大小相遇的那一天，一家其乐融融，相信一定会更有乐趣的，而这一切都是漫步者提供给我们的。感谢漫步者耳机为我们全家带来的欢乐，也更期待未来的某一天漫步者带来的更多快乐，届时的感恩节，我想我们会再见的，期待那一天早日到来哦！”哈尔滨的谷丽萍用户畅想未来的漫步者之梦。

“转眼2009年就将过去,掐指一算,我的漫步者R321T北美版音箱也陪伴我整整六个年头,我不知道,一款音箱真正的使用寿命是多少年,我也不知道我的这个老朋友到底还能陪我一起走多远.我唯一可以肯定的是,我对他的感情,绝对可以用这句话来形容,那是,不抛弃,不放弃!”来自贵阳的向阳用户除了讲述自己与漫步者6年情谊外，还细心的将参加本次活动上传文字和图片的经验与大家分享，非常感谢！

如果您有任何有关漫步者的使用建议或者心情趣闻，赶快登陆漫步者官网的“漫步者感恩节”活动专栏进行参与！期期感恩大礼，精彩为您继续！

请大家继续关注漫步者感恩节活动，缤纷大奖等您赢取

登陆活动首页http://www.edifier.com/users/activities/thanks/index.php



数字艺术人才供不应求 上海大学培养步伐加大

——游戏美术、影视动画、室内设计、商业广告

2009年已经接近尾端，在这一年里，在网络、游戏产业、动画产业的超常发展，使得游戏及动画设计人才供不应求。在今年第三季度，某知名游戏企业开出10000元的月薪招聘游戏软件开发人才，但最终却没有招到合适的人才。时隔不久，某网站又爆出消息称，年薪50万元，企业为有经验的动画制作人才开辟“绿色通道”。盛大、金山、腾讯等公司便在报纸上打出巨幅广告，招聘游戏动画人才数量高达200人之多。

为什么在中国有3000万的游戏玩家，动漫爱好者更是不计其数，而游戏动画人才却如此紧缺，为此国内最大数字艺术人才培养基地上海大学CIA负责人吴志坚认为：2009年在一些人才招聘网站上，招聘相关领域人才的企业就有数千家，提供了几万个数字艺术设计人才职位。其中，游戏美术开发工程师、影视动画设计师、室内装潢设计等职位开出的月薪高达8000元以上，10万元、20万元甚至50万元年薪急聘的情况屡见不鲜。然而，最大的问题是，企业即使开出高薪却招不到合适的开发专业人才。就在前几天，一家动画公司找我们要一些学员，由于这批学员还没有毕业，这家动画公司无奈之下，只有以高薪从其他动画公司挖来一批研发、运营人才。 据招聘网站相关人士介绍：“现在国内数字艺术人才太缺了，以动画为例子，虽然国内动漫爱好者超过3000万人，但真正处于研发核心环节的人才不足一万人，动画人才缺口高达100万以上，那些优秀的创作人才，企业都是争着抢着要，是加速培养动画产业人才的时候了”。

上海大学CIA化解人才供应压力

为了弥补国内数字艺术人才匮乏现象，上海大学联合国内著名数字艺术教育机构CIA，正式推出“2010年数字艺术职业教育培养计划”，共同致力于中国数字艺术产业的发展与提高，联合培养市场亟需的职业设计中坚人才。

据悉，这个计划是上海大学与CIA经过5年深入合作而发展出的精品示范项目，是在原有的游戏动漫培训项目教育体系基础上总结升华而成，其专业范围涵盖了游戏美术设计、游戏影视动画、平面广告、室内设计、展会设计、建筑表现等多个数字艺术应用领域。其涉及领域的广度和深度都较原有体系有质的飞跃。本计划的实施，将全面突破艺术设计专业在教学方面的限制和瓶颈，使学生们能够在一个开放的、国际化的交流环境中，得到专业设计名师的指导，打造一个具有全新概念的培养体系和职业教育平台，培养出市场亟需的职业艺术设计中坚人才。有志于投身游戏设计和数字艺术设计领域，跻身高级设计金领阶层的青年均可以参加此培养计划。

“2010年数字艺术职业教育培养计划”的实施，在一定程度上将缓解数字艺术人才紧缺的现状，但是，据业内人士预估在2010年国内数字艺术人才的需求将会超过500万，这个数字又给国内的数字艺术培训行业带来了巨大的压力，即使上海大学这样专业的培训机构也会感觉到明年的人才紧缺问题将会更加严重。从上海大学CIA招生处目前的情况来看，前来咨询的人络绎不绝。据招生处咨询老师介绍，上大CIA项目近期招生十分“火爆”，每天要接待几十人。据观察，前来咨询和报名的人大多数年龄20—30岁之间，其中有上班族，有的甚至辞掉工作，全身投入到培训中来。其他还有有从事银行、证券公司工作的白领，也有个体老板，还有从国外求学多年回来的“海归”人士。这些人都是从内心深处喜欢游戏和动漫，也曾经是游戏和动漫的忠实玩家。因为他们都知道上海大学CIA的培训观点是“成功源于学习”的教育理念，将高等教育与企业一线制作经验相结合，对原创动漫游戏人才进行多层次、多方位的培养。

友情提醒

“2010年数字艺术职业培养计划”首期班将于2010年3月开学。本期开设游戏美术、影视动画、室内装潢与展会设计、商业广告等四个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。走读住读均可。凡对数字艺术设计有强烈爱好者均可报名，额满即止。

详情可登录www.cia-china.com





优游网书即将推出3.3新Raid副本

——冰冠城塞（城塞区）攻略

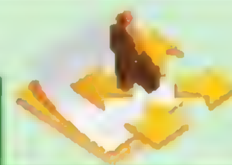
敬请期待！











头牌新闻

JJ竞技的平台梦想

■本刊记者 冰河



JJ竞技世界（北京）网络技术有限公司副总经理张廷松

棋牌游戏是中国网络游戏领域容易被人忽视的领域。这些年来，MMORPG游戏和网页游戏都成为业界关注的焦点，但棋牌类游戏这个最古老，也是互联网上用户最广泛的领域却一直缺乏足够的关注。除棋牌类游戏在表现力上缺乏特色不易引人瞩目之外，简单而通用的规则使得这一类型的游戏在盈利上一直缺乏有力的突破，这也是棋牌类游戏虽然用户巨大却难以得到足够关注的根本原因。毕竟虽然不识字的老太太可以学会用鼠标在互联网上斗地主，但让老太太有足够的动力拿出钱来斗地主，就是另外一种难度了。因此，专注棋牌类游戏的JJ竞技平台出现在互联网用户的视野时，其独特的内容和运营思路引起的瞩目有些让人意外。棋牌类游戏有什么新生机么？本刊记者就此特别采访了JJ竞技平台网络技术有限公司副总经理张廷松。

《大众软件》：*能否简单描述一下JJ竞技平台的运营思路。*

张廷松：棋牌类游戏在中国有很广阔的群众基础，街头巷尾下棋打牌的人就不说了，仅仅在互联网上，通过联众、QQ玩棋牌类游戏的人就足以让任何一个游戏厂商惊叹。不过棋牌类游戏的市场虽然足够大，但目前的市场细分做得并不好。仅仅就麻将来说很多具有地方特色的玩法在一般的平台上并不具备，更不要说德州扑克这种从国外引入，更具小众倾向的内容。从平台的规模和覆盖面来说，联众、QQ等厂商已经提供了很好的服务，但是从产品的细分和规则机制的完善来说，还是给了后来者很多机会。所以我们JJ竞技平台也投入到这个领域，思路是“专业、公平、拓展”。

《大众软件》：*如何在服务中体现这个指导思路？*

张廷松：说起来也不复杂。专业就是提供细分服务，不追求服务的量，先把质提上去。吸引高手和专业玩家到一起，这也是我们将网站命名为“竞技平台”的一个原因。有兴趣竞技的人对自己的水平都有一定自信。公平这个问题每个人都很关注，在我们这里是通过两个手段实现，其一是所有比赛参与者按照新手、中级、高手等层次划分，但每场对抗都随机分配对手，让喜欢“搭对”的人无从下手。其二是建立由玩家组成的裁判团队和争议评判委员会，将所有争议放到公开的环境中进行裁决，这样能最大程度保证公平。至于拓展，是我们不仅仅专注线上服务，同时也组织针对企业、团体的线下赛事组织服务，例如企业事业单位组织的各类象棋、围棋、桥牌比赛，让更多的人体验互联网对战的乐趣。P



晶合热点

《暗黑破坏神II》公布1.13版测试补丁

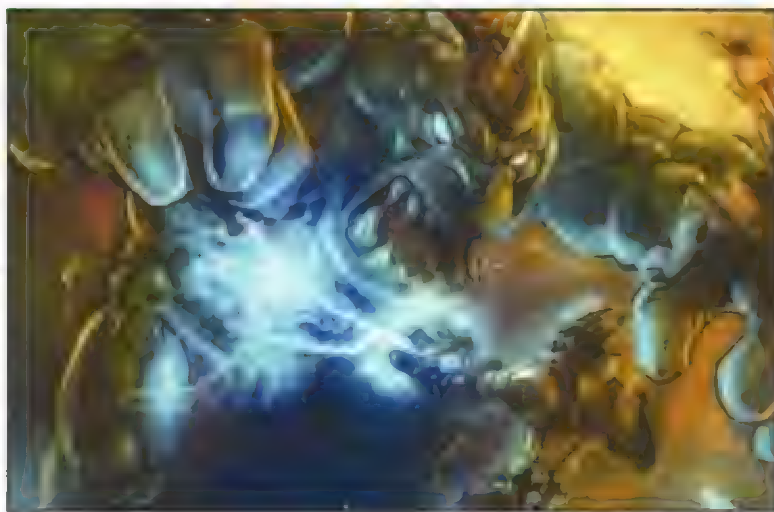
时隔9年，《暗黑破坏神Ⅱ》仍然常盛不衰，而暴雪也仍然对该游戏及其玩家充满热情。近日暴雪官网公布该游戏1.13版测试补丁，对Bug进行进一步修正，同时对职业平衡度做出新的改动，最大的变化是在完成第一幕的第一个任务后给予玩家一次技能树重置（即“洗点”）的机会，同时还将在地狱难度下增加前所未有的挑战因素。该补丁对职业技能做出的修改包括增加亚马逊女战士爆破箭的伤害、爆炸范围和技能冷却时间、减少野蛮人旋风斩法力消耗、德鲁伊变熊属性逐级增强、女巫火系法术九头海蛇全面增强等，对游戏的改动还包括支持宽屏显示、人物持有金钱上限不再与等级相关等，甚至包括在游戏的第五幕增加了两个雇佣兵的姓名。



Stuart Hughes打造“最昂贵游戏机”

2009年12月9日，擅长电子产品改装定制的Computer Choppers推出以24K纯金打造外壳的PS3超薄型主机，该主机在eBay通过竞拍形式出售，起拍价定位4999美元。而该价格这不过是Stuart Hughes于近期公布的一款黄金镶钻版Wii主机售价的零头——该游戏机由2.5千克22K黄金包裹，并镶嵌整整78颗0.25克拉钻石，全球限量打造3台，而售价高达299 995英镑。还记得那个“皇帝用金扁担挑水”的笑话吗？让玩家可以保持心理平衡的现实是：就算有人花费近30万英镑购买了一台游戏机，他也只能玩Wii游戏。

《火炬之光》于Steam平台正式发售



2009年圣诞节前夕，《火炬之光》正式登陆Steam平台，并以10美元的低价开始发售，Valve于同期宣布该游戏的新内容后续开发工作正在进行中，根据官方透露，Steam版《火炬之光》的开发工作第一步

将是在游戏中整合入超过60个Steam成就，接下来是使该游戏与Steam Cloud兼容，同时允许玩家在多台电脑之间保存游戏的设定档和存档——当然，玩家们最需要的，同时也是能决定该游戏最大商业潜力的多人联机系统仍然不会在目前的版本中出现。

《最终幻想XIV》开始募集Beta测试玩家

预定于今年面市的PC/PS3平台MMORPG《最终幻想XIV》已于上个月开始在官网展开Beta测试玩家的募集活动，具体要求为：玩家年满18岁以上、拥有SQUARE ENIX会员账号、拥有流畅网络环境、能下载大量数据，并且能积极参与使用日、德、英、法语之一进行Bug回馈活动。SQUARE ENIX表示，此次募集测试玩家的活动将采取抽签方式，以邮件通知获选玩家，同时发送开发中的测试版本客户端给测试玩家，官方同时公布的消息还包括测试将是分批次分阶段进行，每进入新的阶段都会相应增加参与测试的玩家数量。但此次活动至今并未公布测试工作正式开始时间。



NVIDIA魔兽世界中国公会排行榜正式启动

2009年12月23日，“炫酷装备，谁与争锋——NVIDIA（英伟达）魔兽世界中国公会排行榜”发布会在京召开，NVIDIA与178游戏网共同启动“NVIDIA（英伟达）魔兽世界中国公会排行榜”，并携手众多合作伙伴向到场来宾展现最新的游戏解决方案。《魔兽世界》在全球玩家心中备受瞩目，国内玩家已自发组织形成上万家规模大小各不相同的公会，但却一直没有一个权威的榜单让各公会分出高下。作为《魔兽世界》的全球独家GPU合作伙伴，NVIDIA GeForce系列显卡得到《魔兽世界》推荐、全球玩家首选的殊荣。“NVIDIA魔兽世界中国公会排行榜”，为广大游戏玩家提供了一个客观公正的竞技平台，带来了一个游戏的全新目标。目前，“NVIDIA魔兽世界中国公会排行榜”已经上线，欲了解详情或报名，请点击http://rank.178.com。


NVIDIA高层领导及合作伙伴出席本次活动

欢跃《圣域传说》敲定游戏代言人

2009年12月26日，由四川欢跃数码联手中国模特网举办的欢跃“圣域传说”迷尚SHOW场颁奖礼暨百行我秀启动仪式在北京人民广播电台隆重举行。四川欢悦数码网络有限公司携旗下最新网游力作《圣域传说》，联合模网旗下品牌“MTM”举办的真人玩家大型线上娱乐选秀活动正式举办颁奖晚会，由16位模特组成的热辣舞团上演的开场舞拉开了本次大会的序幕，在欢悦迷尚颁奖礼环节中，先后颁发出“最佳人气奖”“2010年封面女郎”两大奖项，共有6名选手获得殊荣。《圣域传说》代言人最终由舞台上暗精灵的扮演者，环球小姐冠军徐晓夏获得，她同时还获得“模网模特”签约奖。据悉，《圣域传说》已在2009年末进行首次封闭测试，并将于2010年正式投入运营。


《圣域传说》代言人，环球小姐冠军徐晓夏

腾讯蜗牛联运《英雄之城》

继巨人的《绿色征途》后，腾讯确认将与蜗牛联合运营《英雄之城》，《腾讯版英雄之城》官方网站也即将上线。蜗牛曾开发过MMORPG《航海世纪》和《天子》，近两年拓展至WEBGAME，有产品《英雄之城》和刚完成封测的《帝国文明》。蜗牛表示：“《英雄之城》以经典游戏《英雄无敌》为传承，集战争策略、角色扮演、模拟经营三要素为一体，画面品质相当精美。游戏自推出以来，在国内、北美、欧洲、东南亚市场均取得相当不错的成绩。前不久也荣获了2009年ChinaJoy金翎玩家最喜爱WEBGAME奖项。”腾讯发言人表示：“此次《英雄之城腾讯版》同样为腾讯用户开启了‘绿色通道’，QQ用户无须注册、无须付费便可直接用QQ号码登录《英雄之城》，《英雄之城》也将在今后的版本中更多考虑腾讯用户的体验和喜好。”



多玩欲行“矩阵式”营销

2009年11月27日，多玩游戏网携手艾瑞网、百度共同举办“多玩游戏网2010年战略新闻发布会暨2008～2009年度‘金游奖’颁奖典礼”。多玩在会上公布了欲推行的网络“矩阵式”营销。多玩表示：“矩阵式概念来源于高等数学中的排列方式，借这种高等数学方程式概念寓意营销的整合之术破解营销难题。在目前游戏营销环节高度专业化分工的基础上，利用旗下公会系统、游戏资讯、歪歪语音、游戏论坛，以及对游戏的基础内容（如游戏画面、游戏技能等）、游戏运营基金、运营公司品牌、人脉关系等市场营销相关要素进行有机整合，形成合力及高效运作，以达实现既定营销目标的一种新型的、市场化的游戏营销模式。”艾瑞研究院副院长兼首席分析师曹军波、百度商业运营副总裁沈皓瑜也出席此次会议。沈皓瑜详细介绍了独特营销理念的《梦幻诛仙》的营销策划过程，既是介绍其公司的营销策略，也可以让玩家简单清楚了解到游戏营销各方面的操作。



晶合快评

美国总统遭遇白宫绑架！下一季是否外星人降临？

■晶合实验室 Suki

杰克·鲍尔回来了。

带着他第七次惊心动魄的冒险经历。

身边没有可以信任的朋友，没有家人的支持，深邃的爱国之情被组织和国人误解，为解救更多的人做出最大的努力并且失去了至亲的壮举，被世人视为无情残暴的现实诠释——杰克·鲍尔，这个英雄的灰色人生，似乎只围绕着国家和美国总统的命运。

让我们来简单看看这个传奇人物的168小时人生吧。

第一季里，杰克为了抓偷跑出去玩耍的女儿而卷入一个恐怖组织准备暗杀总统候选人柏大卫的危险中。

第二季，杰克成功解除了核弹危机。

第三季的开始便延续上一季所埋下的伏笔，将时空背景拉到事件发生之后的三年，攻击美国的神秘组织打算以杀伤力极强的病毒为武器，予以美国致命一击——当然，杰克·鲍尔亲身深入敌阵，化解致命病毒危机于无形。

第四季围绕着一起火车撞车事故展开，一起旨在利用核弹对美国制造核爆危机的连环阴谋就这样在洛杉矶周边地区展开，如你所料，大英雄战胜了坏份子，美国人民安然无恙。

第五季，美国总统死了！当然，是前总统，也就是在第一部里杰克·鲍尔拼死保着的那位。可是恐怖份子好死不死地非要把这事赖在杰克身上，不然他们的阴谋没准儿已经得逞了。结果，杰克除了要对付毒气罐、威力极强的多弹头导弹，还得和现在的总统展开心理战。

第六季，核弹，又见核弹。

第七季，最可怕的生化武器出现了！美国总统还在白宫里被某非洲军阀绑架了！——我不知道这和她是该系列里出现的首位美国女性总统有没有关系，但这季里所有你想得到和想不到的各种麻烦弄得美国高官和杰克·鲍尔焦头烂额。虽然杰克·鲍尔中了史上最厉害最无解的生化病毒，但相信各位观众和我一样明白，他绝死不了。原因很简单——还要拍第八季呢，制作商还等着继续拿杰克·鲍尔的命赚钱呢。

可是看官现在一定感到有些茫然。杰克·鲍尔如何，关游戏咩事？关玩家咩事？

那是因为我最近发现，越来越多的游戏像杰克·鲍尔一样，只是面对智力升级的敌人，威力更加强大的武器，时间更为迫切的危机。让我们看看曾经"疯迷"编辑部的《求生之路》（以下简称L4D）。第一作出场的时候，上至从业多年的老编辑CROSS，下到软件编辑星尘，无不人人赞它是部好作品。下班钟声敲响之后，只听得上子弹的"卡卡"声不绝于耳，选择正义一方的同志们人人一副嫉恶如仇的表情，而选择了做鬼的同志们则面带狡黠之色，怪笑着，将脸隐藏于屏幕阴影中……然而最近L4D出了2代，群众们的热情则降低了N倍——原来庞大的战斗队伍大幅减员。原因？很简单，如水般涌来的僵尸，乱泄不止的子弹，新加入的队员，这些无法增加玩家对游戏的爱。

再来看看我们的杰克·鲍尔，人身安全、政府危机、核弹生化武器已经一一上演，看似不可攻破的白宫不仅从人心上被敌人瓦解了，敌人的脚也切实地踩在了美国总统的脸上。然而，如我一样的观众们开始有疲劳感，不再像第一季、第二季那样，连熬通宵地跟着杰克一起渡过紧张的24小时，甚至开始采取跳跃式观看法。坦白说，如果编剧不能来点新玩意儿，可能《反恐24小时》将会在第八季开始的时候流失大量的观众。基于现在的战斗已经升级到顶尖程度，个人认为，下一季里如果有外星人登场，地球出现危机的情况发生比较合理，这才符合战斗层层升级的编剧原则。

但是升级的战斗并不是增加游戏性的关键要素，游戏的创新才是进攻市场的利器，《机械迷城》只是一款Flash游戏，而相对于某些系列大作来说，成本较低的《机械迷城》却获得了玩家、媒体的一致肯定。

这款游戏在2009年的IGF（Independent Game Festival，独立游戏节）上斩获了视觉艺术奖（Excellence in Visual Art）。有人这么形容过它："如果说《植物大战僵尸》是小游戏里娱乐性的巅峰，那么这部作品堪称是小游戏里艺术性的巅峰，从每一关奇思精巧令人拍案叫绝的布局，到峰回路转大气磅礴中充满淡淡忧伤的故事情节。从后古典主义的蒸汽庞克到精美绝伦的画风，无一不体现出这家捷克制作公司在该作上凝聚的心血。"

笔者在此并不想黑任何一家系列游戏制作商，既然能出后续产品，当然是首部游戏受到了玩家的喜爱，但一路只吃续作，且是没有创新的一味推出升级档，则是一种受人鄙视的骗钱行为，同时也是一种黔驴技穷的表现。当然，激流勇退的果断和智慧不是每个人都具备的，尤其在处于巅峰的时刻，又有几人能想到随之而来的衰败。玩家就是这样一次又一次地在兴衰里感叹，曾经的明星如今已江郎才尽。有时候我们会想，如果《猴岛小英雄》终止在三代，《工人物语》可以止步在二代，《寄生前夜》只出了一代，那将是多么的完美。然而，玩家也不是全无责任的，不正是我们一阵高过一阵的呼声促使这些作品诞生的吗？由此，我想到了《永远的毁灭公爵》，说不定，它应该这样永远下去。



漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

编者按：

2009年刚刚过去。每到一年结束时，我想人们都或多或少会对自己过去的一年作一个回顾——哪怕这个回顾只是脑子里的一闪念。对于还在上学的朋友们而言，一年是个漫长的过程，是一天天在课堂上一分钟一分钟熬过来的，而上班的朋友，个中甘苦只有自知，但毫无例外的是只嫌时间过得太快。不管怎样，我们总会抽出一些时间用来玩游戏。而读了一年我们杂志的朋友们，也许会想知道我们的编辑在这一年里都玩过什么游戏吧？在你们的眼里，编辑终归算是这方面的权威人物。但让人没想到的是，这些编辑在评论游戏之余，又都生出了一些对于游戏话题以外的感慨。可你想知道他们都说了些什么吗？如果你想，那么请继续往下读。



2009 “我”的游戏生涯

■本刊编辑部策划



我玩的不是游戏，是吉他

8神经

“你在2009年玩了些什么游戏？有些什么感受呢？”当这个问题摆在一个游戏媒体的编辑面前时，是非常有趣的。既然干游戏媒体这行，肯定应该多玩点游戏才算敬业。如果这个问题的答案会被头儿纳入奖金考核，我会把从年初到年底的游戏发售列表整理一遍，把既叫好又叫座的统统勾选出来，这些是理所当然应该要玩的；再勾选一半叫好但不叫座的，这部分代表个人不俗的品味；最后稍微选几个叫座但不怎么叫好的，这部分代表敬业精神。不过很明显，奖金考核跟玩了多少游戏基本没啥关系，而且这样一份满载游戏的列表还会带来一些其他意想不到的后果。例如女友看了后会说：“哇，今年你打穿了50个单机游戏，还每天上‘山口山’下副本！怪不得你都完全没时间没陪我！你去跟游戏过吧！”哥们看了后会说：“哇！今年你打穿了50个单机游戏，还每天上‘山口山’下副本！你小子怎么老大不小了还这么宅啊！”父母看了后会说：“哇！今年你打穿了50个单机游戏，还每天上‘山口山’下副本……这些是什么意思？总之，你应该多花点时间来培养些其他爱好，生活健康点，我们还想早点抱孙子……”

真可悲，虽说这代表我是个合格的游戏编辑！我想《男人装》杂志的编辑在面临一个“你今年拍了多少个美女？”的问题时肯定不会有同样的烦恼，他完全可以大摇大摆地宣布：“我今年拍了100多个美女！而且她们全都只穿三点！”不管是谁在面对这样一个答案时除了“哇！”之外肯定不会再加上其他废话了。

好吧，正经点说。2009年我基本上算是没有玩任何网游，这听起来有些差劲和不够时尚，不过我确实是没那么多闲工夫。纯单机和可连线的单机游戏还是玩了一些，究竟有多少是记不太清楚了。应该有一些花了几天就打穿，但之后却几乎没留下什么印象的作品，例如《波斯王子4》《战争机器2》什么的；还有一些打了个开头，然后就立刻删掉决定今后再也不碰的，例如《古墓丽影——地下世界》；还有同样打了个开头，不知为什么就扔那了，然后欺骗自己说有时间一定要再好好研究的，例如《辐射3》《国王的恩赐》；还有一些玩了后印象颇深本来不好意思拿出来说但谁都知道我

也不是圣人所以老实说说也无妨的，例如《XX沙滩3》；最后，当然也有几款在这一年里真正陪伴了我大量时间，与其建立了深厚感情的游戏作品。

首先是PES2009，在2009年年底时换成了PES2010。玩这款游戏的故事很多，有时也忍不住会在其他文章里提及，这里就不多说，否则很容易变为另外一篇文章。然后是《吉他英雄4》《吉他英雄——金属乐队》《吉他英雄5》《吉他英雄——范海伦》《摇滚乐队——披头四》……一年里从头到尾都跟这个系列干上了，尤其是夏天时在没有空调的小屋里站着玩，一小时后就全身被汗湿透，健身减肥两相宜。

接着是《生化危机5》，通关了很多遍后还在佣兵模式里面泡了几十个小时，最后靠一篇恶搞攻略还换来了一笔不菲的稿费，这感情能浅得了么？不能不提的是在PSP上用SFC模拟器玩老游戏《火焰之纹章——圣战系谱》，真正的厕上伴侣，它让我每天上大号的时间成倍猛增。有一天过于忘我，从马桶上站起来时甚至因为没察觉腿早就麻了而不幸摔倒在地（请不要在脑内补完我当时是否把裤子穿好了的问题！）。即便如此我对它也没有丝毫怨恨——除非有一天有医生告诉我因为上厕所时间太长而长了痔疮。最后应该还有《植物大战僵尸》与《求生之路》，就不再多说了。

这样仔细看起来，过去一年玩过的游戏也不算很少，当然，从游戏时间来看某些“山口山”的玩家只玩一款游戏的时间就可能超过我的总和。贵精不贵多，这个道理很简单，一款游戏要想好好地玩一下轻易就能超过十几个小时的时间消耗，而生活中还有很多其他的消遣。看看电影或球赛，追追感兴趣的美剧，读读书，泡泡论坛，都需要大把的时间，况且还不能把所有的时间都用于娱乐。当我每次审视这个很简单的道理时，看着家里海量的游戏光盘都觉得犯愁。

曾几何时，我发下宏愿要把感兴趣的游戏大作全打一遍，结果被那些吹得天花乱坠的游戏宣传一忽悠，我不知不觉就在各个游戏平台上收集了数百款的“大作”。即便明天开始就再也没有一款新游戏发作售了，这些游戏估计都能让我玩到我有孙子那一天。这代表我估计将把剩余生命的10%左右的时间用于这些游戏上面，听起来好像不是什么好事。当然，事实上我不会这么做，尽管当初在收集这些游戏时我觉得自己会把它们都打穿，但实际上我会把它们放进光驱里看一看的都不超过30%。2009年我升级了电脑，新电脑配了1TB容量的大硬盘，于是我打算将原来250GB的老硬盘用来保存游戏。这是个繁琐的工程，但我一开始很是兴致勃勃地去做，我把堆积成山的光盘都拿出来做成镜像拷到硬盘上，就像个老守财奴戴着老花镜数自己的银子，数得很带劲。但我发现有一部分时间太久远的光盘已经很不幸读不出来了，在剩下完好的光盘中我开始认真考虑究竟有哪些我真正会去玩，我不想将来这个硬盘坏掉的时候这些游戏我依然没有动过。这一想的结果很可悲，我发现我如果只保留肯定会玩的游戏的话，我会再扔掉50%的光盘……不，是70%……好吧，是90%，也许。



在对异性吸引力这一点上……玩音乐游戏的确实比不上玩音乐的

我告诉自己：赶紧痛快地扔掉它们吧，不要欺骗自己，这样你可以安心地把时间留给将来更多更好的游戏，还有一些更新更有趣的娱乐方式。我在这么简单的问题前面纠结了，就像个老守财奴看着几辈子都花不完的钱，最后咬着牙决定今后每餐多加个肉菜。

老实说，现在伴随网游和电骡BT成长起来的年轻玩家们可能很难理解上面这通废话。这只是一个从当初见到什么游戏都觉得新鲜好玩的年代过来的老家伙突发的一阵感叹而已。当生铁让我在专题里写写“2009年的游戏感受”时，我并没有想到，在最后我会想起那个可以无忧无虑玩游戏的年代——我很怀念它。



游戏从未改变

地穴领主

游戏从未改变。无论我所处的这个城市的房价涨到了多高，无论我所居住的地穴的环境有多么不理想，但当我意识到自己是个玩家的时候，我还是要为自己生活在这个时代而感到庆幸——这不是最好的时代，但也不是最坏的时代。我在编辑部度过了2009年的大多数时间——生活正如那句著名的口号所说“8小时工作、8小时休息、8小时娱乐”，住在与杂志社近在咫尺的地穴中，我完全不需要在来回的距离上花费时间，睡眠之外的时间被我尽可能多地用在编辑部里——这让我成为了这一年中整个编辑部里玩游戏时间最长的人。回想起自己在十多年前第一次读到《大众软件》这本杂志时产生的憧憬：想来到制作这本杂志的人们中间，像他们一样玩着游戏……在2010年到来之际，回首2009年的经历，我终于可以骄傲地宣称“我实现了童年时的梦想”了（你应该能理解，“成为科学家”这种梦想早就不算数了……）。

好吧，言归正传，当同事让我为“2009年玩的时间最长的游戏”的游戏写些东西的时候，我才意识到过去一年中的最大遗憾：消耗掉最多时间的游戏并不是自己最喜欢的游戏——我甚至不打算承认自己“喜欢”这两个游戏，但我

不得不为消耗在其中的大量时间作出解释。

《剑侠情缘网络版叁》和《边境之地》（Borderlands），一个纯粹的网络游戏和一个不太纯粹的单机游戏（但我并没有体验它的网络功能），承认在过去的一年中自己在这两款游戏中消耗了“最长”的时间，简直就像学生时代的假期结束后，面对着老师“这个假期都读了什么书？”的问题时，挠挠头回答“呃，只看了几本……漫画”一样需要勇气——但我就是有着这般勇气的人！既然都够胆量做出这种事了，还有什么不敢承认的呢……

在我所体验到的范围内，这两款游戏的共同点在于“打怪、练级、穿装备”的模式基本相同：当同事问“这游戏玩的是什么”的时候，我通常是用这7个字来回答的。我得承认自己在“玩”游戏的时候所做的事基本上就是这三样——在这里，我不打算为了让自己的行为显得合理一些而说什么“体验剧情”之类冠冕堂皇的话，我在游戏中“玩”到的部分，只有打怪、练级、穿装



“这有什么好玩的？”“你来玩玩不就知道了！”

备，至于游戏其他的成分，不过是让我有了做这些事情的动力罢了。

从一开始我就放弃了对任何人“说‘剑网叁’的好话”这个打算——在目前中国网游界的形势下，任何“夸奖”都和“诅咒”一样无力，网游就像是与大多数不情愿蜗居在地穴中的年轻人们的未来密切相关的房地产市场一样，让任何不能从中获利的人都会觉得“这不对劲”，但无论有多么强大的舆论力量，也不能改变那些能够从中获利的人所筑造的令人失望的现实——“房子不该卖这么贵”和“中国游戏界不该是这幅模样”同样无力，“这房子修得还不错”和“这网游做得还可以”这两种表述在谈论网游时也是同样的无力。

“剑网叁”的“好玩”之处是，任凭仔细玩过的人如何浪费口舌，也难以让不打算玩的人接受一丝一毫的，这涉及到一个网游玩家消费心理的问题：为一个游戏“掏钱”意味着对一款网游的认可，而经由这一“认可”的仪式，往往就会把自己对游戏的审美、品位等等重要的东西全都和游戏牢牢捆在一



我喜欢可以“玩到我觉得玩够了为止”的游戏

起了，对网游玩家而言，游戏的“好坏”往往不取决于制作态度或是成品质量，而是取决于自己投入于其中的精力和金钱的多少——“一个我为之充值过600多块钱点卡的游戏怎么可能是烂游戏！”这才是隐藏在无数为网游质量孰优孰劣而打得头破血流的论战背后的潜台词。

好吧，我在“剑网叁”收费开始那天一次性充值了3个月，这3个月中的最后一个月中我基本没怎么上过线，包月时长到期后也没再继续充值——换句话说，这款游戏对我而言有两个月的游戏时间是值得的。但我都玩了些什么呢：我关闭了全部的聊天频道，屏蔽了所有玩家的模型，在等级上限开放到70级之前选择3个不同的新手村，用三个略有交集的升级路线练出了3个加入不同门派的50级的人物，后来又把其中一个练到了70级。期间基本没组过队，几乎不曾在聊天频道内有任何发言，只在等级封顶后尝试自己完成过低级副本，仅此而已。游戏过程就是上文中提到的“打怪练级穿装备”。让我坚持补充对该游戏认识的完成度的唯一动力就是西山居那些和我看过同样的动漫、玩过相同的游戏、有着类似的想法的策划们——他们通过游戏的任务文本、NPC台词、故事编写等等方面表现自己的方式非常成功——但这款游戏还不是一本足够厚的书，他们所能表现出的内容终究还是太有限了，仅两个月时间，我就找不到自己想读但却未曾读过的内容——至于写在“副本”类别下，很难翻开的那几页，尚不值得我为了满足自己的好奇而去麻烦其他人。

不过两个月的时间已经足够长了——《边境之地》这款游戏我只持续玩了一个多月……我的意思是，从其PC版面世之日起一直玩到年底。发现可以通过修改设置文件来实现第一/三人称视角切换之后玩得更为频繁，我尝试了4个职业中的3个，并且都通关了一、二周目，随着新DLC的推出，该游戏应该还会在2010年中继续留在我的硬盘中。

“这游戏到底好在哪儿？”生铁每次看到我在玩这游戏，都要这么问一句，“一款可以随时玩上5分钟或是一口气玩上5个小时的‘枪枪枪’”“倘若《辐射3》的射击成分能做成这样，它的战斗系统就没有遗憾了”“游戏就连驾驶成分做得也不马虎，能非常出色地表现出‘碾压’这种相当罕见的感觉”“嘿，你看，它还可以切换成第三人称模式呐！”

这都是我曾经做出的回答，但生铁从来就是皱着眉头带着半信半疑的表情把视线从我的显示器上挪到别的地方。现在我已经决定了，他下一次问我这个问题的时候，我要说的只有“你去玩一下不就全知道了吗？”

自从在游戏中对敌人开出第一枪的那一刻，我对《边境之地》源源不断的好感就没有中断过——当我看到子弹命中敌人，然后敌人身上蹦出了一个伤害数字的时候，立刻就对这个游戏充满了期望——你知道，主视角射击游戏对待敌人中弹后的反应向来是要么畏畏缩缩地遮掩要么肆无忌惮地夸张，而大多数玩家都没在电影以外的地方见过中弹后血到底是怎么流或怎么喷的，但是，射击的爽快感和枪弹的打击力度就非得靠飙血来表现吗？目标顺着伤口沿着抛物线轨迹运动的伤害数字证明了Gearbox在创意方面的实力——这要比光荣公司把割草的爽快感从砍杀敌兵的打击感转移到屏幕左下角的杀敌数量的数字变化上要有诚意得多。诚然《边境之地》并不是什么“有内涵”的游戏作品，但有谁规定过每个“枪枪枪”都必须像《辐射3》一样做出对话分支选项了？对《边境之地》过高的期待源于对它的误解：从一开始，它就没打算做成模仿《辐射》系列的游戏，所谓的“废土风情”，指的也是开发程度不够高的外星地区罢了，而不是遭核弹洗礼的地球废土；游戏呈现的既不是末世，也不是关于幸存者艰难求生的处境——潘多拉星球的废土是与地球截然不同的废土，游戏从开篇到结局无处不在强调这些区别——这就是给你打枪、练级、刷装备用的游戏，为什么非得做得像其他主视角射击游戏一样？《边境之地》做到了——它就是和其他主视角射击游戏不一样，它甚至确立了新的游戏目的——不再是“完成所有关卡并通关游戏”，而是“玩到你觉得玩够了为止”。

而我喜欢可以“玩到我觉得玩够了为止”的游戏。在这一点上，完全按照单机游戏玩家思路进行的“剑网叁”也是一样的——想玩就玩，不想玩就删，存档还保留着，但就算某一天丢失了也不会伤感。没有牵挂，没有什么放不下，没有什么多余的告别仪式——我要做的不过是挥手告别硬盘中的数据，心中从未负担起，也无所谓卸下什么重负，自然也没有留下任何遗憾。关于游戏的回忆在记忆中只能根据一个标签进行搜索，那个标签上所写的只有“好感”二字，足矣。

年度我玩游戏回顾报告



Say

2009年，我玩过的游戏，没诸位想象的多，比我自己想象的多……

年龄渐长后，对游戏的热情大不如前，已经没有了那种出了一款什么游戏就一定要玩的劲头，再加上自己的老爷机器，跑得动的游戏越来越少……所以2009年的游戏大作，我玩的没诸位想象那么多，大半是看别人玩一下，有个基本的认识就算OK了。不过由于工作的需要，还是有不少游戏要玩，所以呢，实际上玩的游戏，比我自己想象的多不少。

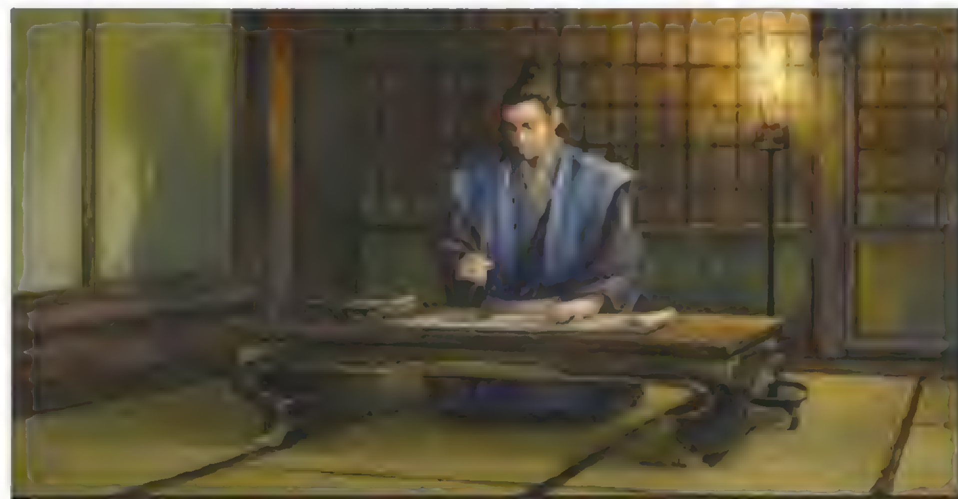
年初的时候，做“网页三国游戏”的专题，把当时能玩到的网页三国游戏，都玩了个遍，说实话，玩第一款时，觉得很新鲜，还算好玩，玩第二款时，也还算新鲜，第三款……第四款，到后来就只剩下失望了，这些三国游戏，只有制作是否精良是否用心的区别，具体说就是画面是否精美、新手指南是否亲切这些，说到游戏创意，则是什么新东西都没有，仅仅是部落战争（Travian）游戏构架的简单三国化，要么是光荣公司《三国志》系列的简单在线化，玩多了就是千游戏一面，让人哭笑不得。游戏的代理商也知道这些弊端，所以功夫都下在游戏之外，类似“抢钱抢粮抢美女”这样的，玩家或许短时间能被这些吸引，长久来讲，剩下的只能是鄙视和厌恶。

后来和一个圈内的朋友谈起这些个，他淡淡一笑，说这很正常，而且某种意义上来说，这是各种因素综合在一起后的“最优化”结果。我当时没有完全明白朋友这番话的意思，于是说“如果我来做‘三国网页游戏’的策划案，一定会比现下所有的都优秀”。朋友了解我在“三国游戏”上的积累，没有笑我说大话的意思，不过他反问我：“做这些三国网页游戏，厂商的最终目的是什么？”“赚钱呗！”“所以呀，现在这类网页游戏构架早就成熟了，套上三国的幌子只是利用三国来吸引更多的玩家。开发者在程序上的工作量不大，负责点儿的在美工上还下一些功夫，不负责的直接扒现有游戏的素材！运营商也省事，很小的投入就能运转起来，然后大卖道具赚钱……大家都这么方便赚钱，还折腾什么？”我支支吾吾的不知道该说些什么。朋友看着我，继续语重心长的说：“我一点儿都不怀疑你能整出比现在强千百倍的策划案，但这意味着程序要新写，美工要重做，运营商的代理费用要相应地提高，这都要相当大的经济投入，而且玩家也未必识货，你能保证，你这个游戏在线量如何如何让大家赚大钱吗？”我没有这个自信，我哑口无言。朋友已经开始做总结发言：“不是找不到好的策划案，也不是做不出好的游戏，但有更简单的方式赚钱，谁还去费那个劲儿！”

快餐类型的网页游戏风行一时，未来何去何从，反正我是不知道，不过，和朋友聊天以后，所有的网页三国游戏我都不玩了。

玩《求生之路》（Left 4 Dead）的缘由也很简单，编辑部的几位商量着弄一个合作模式闯关攻略，大家说好谁写哪一部分。游戏玩得很High，一段时间内“联线喂僵尸”成了编辑部内首选娱乐。可是到最后要落实到笔头上的时候，这些人这个说自己忙那个说还有XX工作要做（这里就不点名批评他们了），大都作鸟兽散，只有野花大人仗义伸出援手，不过大部头的文字还得靠我自己去码了……

L4D确实是好游戏，即使是在背负攻略



哦，玩策略游戏应该是这样的感觉、这样的气氛、这样的心境的，可惜这样有点OUT

压力的前提下（再好的游戏，如果为写攻略来玩，乐趣总会有所下降）。赞美的话省略十万八千字，反正别人已经说的够多的了。游戏营造的氛围很好，我每次玩，都有一种身临其境的感觉，好像自己真的是和伙伴们一起为求生而战，每次坐上逃生载具，看着那一大票尾追不舍的僵尸。手心脑门齐冒汗。



当你必须得跟新玩家解释，这是款策略游戏的截图而不是Google Earth的地图时，真不知该尴尬的是谁

接到参与这个专题写作的任务时，我正在玩L4D2，这个期待已久的续作依然制作精良，但玩起来的时候已不具玩一代时的激动感觉。哎！新鲜感没有了……

下半年主要玩的是《信长之野望——天道》，坦白的说，玩之前我就没指望这款游戏能如何如何，“天道”果然就只是一款中规中矩的产品，优点有，但不明显，缺点也有，一样不明显。玩起来，没有高兴，也没有失落，“野望”“三国志”“大航海”“太阁”这些从我电脑游戏启蒙的时代就接触到得知名游戏系列，目前剩下的就只是缅怀而已。如今光荣推出了野望的最新一代产品“天道”，实际上不论对于光荣本身还有广大的Fans玩家们，都是象征性的意义更大。光荣说“我出了”，玩家说“我玩了”，除此还有什么呢？本以为以此为契机，光荣会陆续开发“三国志”等系列的新产品，不过据说“天道”的销售量很低，这必定会影响光荣继续开发单机系列的决心。这不是光荣一家公司面临的问题，当年你玩的那些知名游戏系列，现在依旧出续作且依旧好玩的，又有什么？传统的单机游戏没落了，真的就没有再复苏的那一天？

网游我也玩的，玩的是《魔兽世界》，玩这个游戏压力可大了，且不说现在这X教授已经把《魔兽世界》形容成了洪水猛兽，就是编辑部内部的舆论压力，也有点受不了……一派是这么说的：都什么年月了还玩这个，又不更新，我不玩“魔兽”已经两年了；另一派是这口吻：还70级呢吧？来合服呀，我罩着你，我老早就80了。受得了受不了呀，我不过就是玩了一款网游嘛！而且我现在是彻底的休闲玩家了，什么副本装备之类的全丢脑后，每天在游戏里东转转西转转，玩的就是一高兴。

2009年转瞬即过，2010年我依旧盼望着能出很多很多好游戏，当然了，绝大多数我可能都不会去玩，但这有什么关系呢？有一两款能让我喜欢的游戏，闲来玩玩放松一下，这就蛮好的了。



2009的颓废游戏记忆

冰河

因为工作的缘故，我玩游戏的机会相当多，单机游戏也罢，网络游戏也罢，基本上只要想要，就总有选择。很多时候甚至是被迫玩。不了解游戏的变化，就不能了解游戏制作者的变化，更不能了解游戏玩家的变化。游戏对我来说更多的是一种工作的需要，而不是休闲的需要。这倒不是得了便宜又卖乖，换了谁来做这个工作，最后的想法都一样。

所以尽管一年里尝试的各种新游戏也不少，但真的要说2009年能留下一些记忆的东西，除了编辑部同事之间很是流行过一阵的《求生之路》外，新游戏基本不在其中。很多时候通宵工作，半途需要转移一下注意力的时候，点开的都是老游戏的图标：《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸》《英雄无敌Ⅲ》《铁血联盟2》《三国志Ⅹ》……以至于偶有同事过来看看我玩什么游戏，都会嗤之以鼻——这么古老你还玩，而且还玩得这么烂（重点是这句），真没品！

这种状态持续了有好几年了，一开始我以为是因为如今的游戏每况愈下，这个理由并不牵强。随便选一个游戏，从界面到系统设计，要么都像“魔兽”，要么都像《传奇》，要么都像《征途》。网页游戏则是各种名号的“三国”，三股势力，5种或者6种资源，加上其他的所谓法宝、战袍、兵刃，就可以出来卖了。要不就是那些用各种姿势和语言来挑逗男性玩家“上一下”的游戏，除了能公开做广告和运营之外，和岛国制造的HGame没有任何可比性。而那些数目众多却半死不活的单机游戏里，吃机器配置的对我来说基本不在考虑，能运行起来的游戏里“车枪球”原本就不对胃口，所以可选择的范围越来越窄。但是当我硬着头皮下载了客户端，安装了新程序，努力尝试了一些新的网络游戏或者单机游戏之后，发现之所以不愿意尝试新游戏的缘故，在于如今的新游戏给我的感觉基本一致，就是画面上极尽表达能之能事，内容上尽力追求跌宕曲折，以至于气喘吁吁筋疲力尽地通关或者到了一个比较高的级别之后，反而觉得比完成了一个困难复杂的工作还累。我相信这是每个游戏制作者都希望达成的效果，毕竟具备冲击力的游戏体验是提高口碑，拉动销量的最好办法。不过要是所有的菜都是一个口味，相信就是再宽容的美食家都要掀桌子。这是一个大的趋势，无法更改，连福尔摩斯探案的过程中都要经历一段波斯王子般的动作历险才显得够酷，就更别提《刺客信条》这种一路斩到底的作品了，在操作着刺客追杀或逃亡的时候，我不止一次的怀念学生时代玩的《天诛》。结果就是好几次在玩《刺客信条》或者《辐射3》的时候，我半路上退出了游戏。



老古董游戏，不仅它的宣传画是手绘的，游戏里的画面也是手绘的

我相信肯定会有人说我这人变态，口味那么挑剔不说，还硬把游戏都归结到那么无聊的目的上。我承认这个说法有道理，不过对于我来说，事情的本质在于如今坐在电脑前的那个我，和从前的我已经不一样了。游戏给人的感受，是和人的心理

状态有关系的。我不相信一个上过战场的老兵会再愿意回头体验阿富汗山地中弹雨横飞的战斗，更不相信一个真正的大亨会对着《大富翁》里资产或者破产有感觉。虽然《巫妖王之怒》一直没有开放，可是所有的“魔兽”老玩家都明白它的意义是什么。新的套装、新的副本、新的Boss……但体验基本不会有新的东西。你还是要面对无尽的Raid，众多只知道拼DPS或者治疗量的队友，当然还有围绕着装备如抢骨头一般的争吵。很多人会放弃游戏，也有很多人愿意继续这种旅程。但他们的理由都差不多，没有更好的选择而已。

忘了强调一点，2009年对于我来说，最大的不同是升格成了父亲。我相信如今以奶爸身份继续征战各种游戏的同好一定很多，不过如我这般即使当了爸爸还不得不硬着头皮啃各种游戏的人一定没多少。更重要的是，很多时候当我在《三国志XI》或者《魔兽世界》中殚精竭虑盘算战术的时候，一转头却发现身边裹着尿布的儿子正抱着两个脚丫子玩得不亦乐乎，甚至某种程度上来说他从中得到的乐趣比我还要多得多。我相信我也一定经历过这种阶段，可是如今却已无法想象脚丫子的游戏乐趣在哪里。我早已知道脚丫子是什么，有什么功能，也知道用脚比出中指这种姿势是正常人办不到的，所以压根就不会去再试。如今的游戏对我来说也快变成了脚丫子。我不再是那个对什么都充满好奇的少年，而是经历了各种游戏全方位刺激的老鸟。所以如今的游戏没有了那种充满光环的魅力，而是成了知晓喜怒哀乐的过场。某种程度上来说，玩的太多，正是如今我沦落到玩不下去的根本原因。更何况，单机游戏可以存取进度，网络游戏可以买装备，当努力的目标注定可以达到，连失败的可能都一定没有的时候，这游戏我是真玩不下去了。没有未知，那些光彩都失去了意义。

说实话，在现实层面上，当爸爸这件事情，本质上其实和玩游戏差不多。唯一的区别是：当爸爸不能存盘，没有重头再来的机会。所以我现在更想做一个合格的父亲，这可比任何游戏都更有挑战性，实在太让人期待了。



我是台服的大陆客

Suki

“2009年是非常困难的一年。”

如果让我总结这一年的游戏生活，我只能想到这样一句话。

虽然计算机技术一天比一天发达了，但是游戏的魅力却是一天不如一天。不管老家伙们怎么想，单机游戏正在处于无奈的衰落之中。从几年前开始，我们就只能在国外的TOP 10上看着8个《模拟人生》和2个暴雪的老游戏摇头叹气。随着对《红色警戒3》《辐射3》的失望，我也终于开始接受了单机游戏没落，大概时代本就如此，《植物大战僵尸》这样的强迫症游戏才能受到最大程度的欢迎。

既然单机不争气，那么来说说网游吧。要说网游市场的产品更新是够快了，但是能让人看上眼的却也不多，一款运营了好几年的《魔兽世界》仍然能从综合技术角度称霸市场，这不能不说是一种悲哀。已经放下一年WoW的我，今年又再次踏上了艾泽拉斯的土地，不过这一次，我的目的地是凛风峡湾。台湾同胞或许从来没有想到过，今年登陆宝岛的大陆客会如此之多，虽然只是些虚拟的游戏角色，但在屏幕对面的玩家的的确确生活在海峡对岸。我登录台服的时间算是很晚的，以至于在游戏中几乎找不到一个真正的台湾同胞，因为较新的服务器已经被大陆玩家占领。在台服的两个月，我完全没有任何不适应，除了字体是繁体，诺森德叫北裂境（还有其他一些翻译不同）外，这里和大陆的服务器没有什么区别。哦，不，不能这样说，这里有“巫妖王之怒”（Wrath of the Lich King），我和所有大陆玩家一样，在宝岛上体验迟来的资料片的同时，还能欣赏发生在大陆WoW上风起云涌的大戏，也算是一种“隔岸观火”了。这让我在和平年代也体会到了逃荒的心情。

人，难免要被打上各种各样的标签，男人和女人、穷人和富人、在岗的和下岗的……而对于我们来说，还要多一个标签——游戏玩家。游戏玩家人数不少，但地位低下，虽然里面也有不少金领、白领、医生、律师，只要你坐在计算机前玩游戏，那么这一刻，你就不由自主地“转职”为玩家了。玩家都会遭遇什么呢？首先是来自社会和家长的压力，一般来说你这时就不叫玩家了，叫“沉迷者”。好在，我这种有岁数、有工作、有收入的人不必承受这部分压力，不过不要以为我可以幸免，后面还有很多苦难等着我。玩游戏本来就是人的天性，不管时代如何变，游戏的模式、性质如何变，只要我们人类一天没有进化成昆虫，就一天需要游戏。当游戏是一种天性的时候，问题就出现了，谁掌握了我们享受游戏乐趣的脉门？显然，最明显和直接的就是游戏公司。如果游戏公司不做好游戏或做不出好游戏，其自身后果无非是几个投资者赚不到钱（或赚少了），而对于玩家而言，就意味着享受游戏乐趣的权利被削弱了。有时候这源自游戏公司自身的天赋和实力，这或许还可以接受，而一些人为的灾难就让玩家承受了太多不必要的损失。为什么我在花钱消费的时候还要提心吊胆？为什么我拿着大把的钞票却找不到能玩的游戏？为什么我身为一个精神状态正常的成年人要因为满足一点个人爱好而承担社会的非议？这一切，都因为我是一个玩家。在传统的观念里，“玩”不是权利，而是一种错误，一种奢侈，如果因为“玩”而造成了其他方面的任何损失，那都是“理亏”的。



巫妖王看起来不像是怒了，更像是无奈和疲惫

在台服的两个月，我真的有一种躲避饥荒的心情，就好像沙漠化地区的一只羊，漂洋过海来到了一个绿草如茵的小岛上。一开始是兴奋，然后是反思，然后是愤怒，最后是无奈。如果说《魔兽世界》是网游中最后的乐土，那么，如今这块乐土就在一个岛上。最终，我在台服的生活也没有超过两个月，由于工作繁忙我再次告别的《魔兽世界》（看，理智的、屈服于社会压力的成年人是不会沉迷于游戏这种东西的）。在此之后，我仍旧能从《魔兽世界》身上获得不少乐趣，不过主要是来自于CWoW的各种声音。一度，我还真的起意要在大陆服务器开放WLK的时候回归，如今，我希望WLK永远不要到来，我希望所有被CWoW绑架的玩家罢玩！



失忆症

Psychoo

我患有，或者说我觉得我患有某种失忆症，每当看见“80后100件玩具”“儿时动画大集锦”之类的内容，我便羞愧难当，因为我完全不记得他们，和朋友讨论这种话题时也只能笑而不语，实在不行，就说那会儿我把你们用来娱乐的时间用来上“奥林匹克数学班”了，他们说“你怎么骗人不脸红”，其实我连是否上过小学都不记得了……所以在绞尽脑汁思考我今年都玩过什么游戏时，我只能回忆起上个月和生铁一起抽烟时的片段——“带烟了吗？谢谢……带火了吗？”直到一个QQ群里弹出“晚上本儿一个？”这句话，我才豁然开朗，原来我一直在玩《指环王Online》（以下简称Lotro）。



我患有失忆症，但在这个世界上患有失忆症的，肯定不止我一个

就好像我表弟上大学离开家后我便没怎么玩过PS2一样，我可以体会到游戏本身传递出来的意境，比如煽情的桥段和复杂的组合键，但我更喜欢和朋友一起玩。吃饭、聊天、桌游、逛动物园、喝可乐（对不起我不能喝酒）、泡吧、看Imax电影、去西单看姑娘、诅咒平安夜出去玩的情侣被冻死、打游戏，如同《21世纪少年》，尽管没有“一语成谶”这样的精彩人生，但同样快乐。我无法月入20k，也没有好爸爸，所以网游就成为一种很重要的娱乐方式。

可能有读者知道，我在杂志社主要负责网游栏目，倒不是因为我是个对网游有着异常的爱的大蝗虫，只是因为我对网游不持有负面态度。我承认现在大部分国产作品都不尽我意，我甚至想写一篇“自动寻路就是屎”的文章，但我还是不会把网游一棒子打死或者用不玩网游来彰显单机优越感（而且除非你都买正版，不然这种优越感有点空中楼阁），于是Lotro一出现我就注册了，还用了张新手卡呢……

有朋友曾经说“哪怕是《传奇》，有哥们一快玩就行”，但我肯定不会真的按照17173下载排行榜去玩游戏，并不是想贬低《传奇》，一个到现在依然能成为盛大主要盈利点的题材必然有它存在的价值，选择Lotro的主要原因是它“尊重你的智商”。

“英俊的Psychoo，欢迎你来到XXX大陆”“果然只有你才能拯救这个世界啊！”“难道你就是光明教会派来的大主教？”“什么？你一人杀光了野猪？干的真不错！”“少侠功力大进，不过在学习新武功之前，能不能请你解决一下隔壁张大婶的感情问题？”

我实在受够了这种对白，我必须引用一句农业金属风格浓厚的乐队歌词——你是一个成熟的成年人吗？难道你想说现在这些看着美国连续剧听着英伦摇滚乐，每天浏览天涯、战色、晋江、宽带山的年轻人会对这种对白表示“真体贴”？

“爆乳女策划”“MT一夜情”“短裙女牧师”“卖身换装备”，我必须再次引用那句歌词——你是一个成熟的成年人吗？这种俗到白垩纪的炒作方式难道真的会让每天琢磨“隔壁2班的张美丽咱们要不要去认识一下”的现代少年产生一丁点兴趣？好吧可能会有一点，但除了点进去看看照片大喊一句“真大”外还有什么？

我曾经思考过为什么会如此，因为玩家年龄数据报告也得出过“是不是小孩都喜欢这些”的错误结论，在接触过几次游戏策划时我得出了准确答案——太土了。



Lotro提供了“演奏”系统，而且这系统和PK、级别毫无关系——这本来正常的设计，在今天的网游玩家看来，就未必那么正常

这么说可能有些没有礼貌，但我实在找不到更加合适的词儿了，实在抱歉，请允许我再说一次——太土了。

Lotro就没那么土，它尊重每一个超过IQ超过智障标准线的玩家，这一核心思想是浸透在整个游戏中的，任务、对白、副本、人设等等。举个简单例子，Lotro由于原著作者后人的要求，不能加入PvP内容，于是提供了“怪物扮演”系统，这个系统可说之处很多，咱不是评测就此略过，给我印象最深的是，当你扮演的那个兽人没有完成“领导”交下的任务、从复活点重生正满心沮丧时，画面上会重重地弹出一行字——你这个废物！

啊……我真是感动得哭了，在这个“打

死一只兔子便是天赋异禀”的年代，它却骂我是一个废物！我不是受虐狂，但这种“尊重”游戏的态度实在让我欣喜，你不能指望一个崇尚强大、以繁衍为主要人生目的、满嘴獠牙还流着口水的兽人对你说“乖，哥哥抱抱”吧？这里插一句“剑网叁”，某次我不小心从山崖掉下摔死，复活后突然看到有个NPC对我说，“以后小心点啊，我不是每天都在这里放牛的（大意）”，就这么一句话，我便要赞扬“剑网叁”的策划，因为它实在要比“年轻的侠客啊，再次踏上你的旅程吧”强300多倍。

“游戏和玩家对等，不需要讨好，也不用刻意卖乖，这个世界就是这样的”，这不才是MMORPG中的“RPG”吗？可惜2009年很多游戏还是只完成了“MMO”——加入同城频道聊天认识美女哦！

“别玩啦，去副本吧！”这是一个热爱“打怪升级穿装备”的朋友在游戏里最常说的话，通常他说这句话时，我们正在“演奏”。

Lotro提供了“演奏”系统——装备好乐器，按下“1234567”便能来一首“两只老虎”，当然，不是每个人都拥有钢琴8级证书，也可以下载玩家制作的乐谱，在游戏中来一段“贝多芬”或者“Nobody”。所以经常可以看到4、5个人围在一起，拿着不同乐器合奏个小曲。


当你扮演的那个兽人没有完成“领导”交下的任务、从复活点重生正满心沮丧时，画面上会重重地弹出一行字——你这个废物！

接下来的对话便是由这一系统引发出来的关键点。

“如果弹完一首歌能加个Buff就好了。”

“错，那样才没劲，就这样才好。”

看到这里，请先不要继续，静静思考一下，你会怎么想？

第一句话代表的是大部分玩家“更大、更强、更快”的游戏目的，一切游戏内容都应该为此服务，其他不过是旁枝末节可有可无，甚至连锦上添花都算不上。后一句话则是对“玩”的另一种诠释，就是“玩”嘛，合奏个曲子很高兴啊，那便足够了。

我偏向后一种看法，因为我认为网络游戏的核心思想应该是“世界感”，而不是“名利圈”。在这个虚拟世界中，我追求的是“玩”，而不是“争强好胜新平台”。小时候玩丢沙包是玩，在酒吧里说真话大冒险是玩，打怪是玩，PK是玩，弹奏也是玩，它没必要与“游戏主线”融合，也就是说，不需要“它能带给我什么”这种功利性思考，这是游戏而不是战场啊！

Lotro中同样的设定还有很多，比如房屋系统，除去多提供一个传送点外，那些家具、摆设、战利品并不能让游戏人物变得更加“耀眼”，你看，它仅仅是提供了一个“家”的概念，而不是“有了房子你就可以每天多恢复50%体力”这种增加“打怪便利性”的设定。

Lotro根据小说安排了多条贯穿游戏的主线任务（主线任务都很长，需要花费更多时间和精力），当你约上好友、马不停蹄地按照任务指示一步步走向故事高潮终于完成第一条主线任务后，你猜它最终奖励的是什么？是一副画像。

这幅以一个任务中死掉的女子为对象的画像，便是替代了神兵利刃的任务奖励，便是设计师希望向玩家传递的游戏思想，便是Lotro与众不同的地方。我打赌90%的玩家都会把这幅画像挂在家中，当你看着任务中那个女孩几经周折但最终还是走向死亡心生感慨再也见不到她时，哗一下……你传送回家，把画像挂在最显眼处，哪怕新资料中开放了传奇武器，你还是有机会回忆一下那个女孩——画像中的女孩——一段故事的女主角。

我不否认肯定有人因为不是装备而大失所望，但我还是因为在2009年能玩到这样的作品感到庆幸，在WoW重新定义MMORPG规则的年代，Lotro说白了也是如此套路，但我能感觉到曾开发过《龙与地下城Online》（一款极大限度贴合DND规则的纯副本网游）的Turbine在与市场妥协时，仍没有把“理想”完全抛下，他们在尝试着在网游中融入更多内容和表现方式。

我想我的失忆症是治不好了，这确实给我带来很多困扰，不过没关系，这不影响我和一群朋友每天吹吹牛，聊聊女孩，然后找款网络游戏一起体验下，感受另一种世界——完整的“世界”。


以一个任务中死掉的女子为对象的画像替代了神兵利刃的任务奖励，它是不是会带给玩家更真实或者更复杂的感受呢？

世界，这就是我理想中网游的终极形态，它为那些和我一样有失忆症的朋友准备，不需要带着什么精神包袱发泄一场，也不用怀揣什么未雨绸缪宏图大志，正如许巍所唱，每天都是崭新的。墙角处正在窃窃私语的情侣，森林外准备探险的年轻人，断断续续的打铁声被一阵微风吹来，新春的雨水总是那么调皮，远方的人们都在怀念吧，那座雕像已经有点生锈，传说还在孩子中流传，魔法学院是不是新来了几个精灵？江湖上正因为一本秘笈变得蠢蠢欲动，桃花依旧笑着春风……站在我身边的都是朋友，我们调笑着刚刚表白被拒绝的某个愣头青，然后在那个泛着汗臭、香水、猪排味道的酒馆里要上一杯最便宜的麦芽酒。

在这个世界里，我不需要记忆。

▶快言快语

网络游戏与民俗文化

中国本土网络游戏的发展已经经过了10个年头，而整个网游产业体系也从初始混沌的单纯娱乐为主的导向开始向文化产业体系与娱乐产业体系相复合的方向发展。没有人能很确切说出网络游戏产业是什么时候纳入文化产业体系的，但随着网游产业的发展，网络游戏开始越来越诉诸于文化需求，而这其中最重要的便是本土文化的重心——民俗文化。

■湖北 郑晓

无疑，网络游戏也是需要文化的。当前文化产业间的竞争集中于文化含量的竞争，而网游企业间的竞争也集中于文化差异性的竞争。在同质化网游泛滥的今天，网游的档次往往就取决于其文化档次的高低。网络游戏玩家可以不刻意追求文化形式的存在，但本土网游企业必须在竞争中树立自己的文化品牌，以求能够在激烈的市场竞争中存在下去。其中，最重要的文化资源便来自于民俗文化。

所谓民俗文化实质是依附人民的生活、习惯、情感与信仰而产生的文化。民俗文化增强了民族的认同感，强化了民族精神，塑造了民族性格。就具体来看，民俗文化包括了文学、礼仪、社会、历史等诸多方面。一花一世界，一叶一乾坤，网络游戏就是这么一个浓缩的世界，它最大限度地吸取了社会生活中的现实成分并赋予其理想精神，在对民俗文化进行了凝缩和提炼的同时，却又将民俗文化加以合理的抽象和发展，让人们的幻想成为现实。



《热血传奇》让pk成为网络游戏中的题中之义



《征途》婚恋系统中的洞房花烛

网络游戏中的武侠文化

有人的地方就有江湖。不知道从什么时候开始，江湖所代表的武侠文化就进入了网络游戏的世界。抱拳作揖，快马扬尘，醇酒美人，快意恩仇，这个本来属于武侠梦的世界真实地展示在网游玩家眼前。很长时间以来，网络游戏所推崇的暴力美学一直是吸引玩家的关键所在。从《热血传奇》的大门开启，沙巴克城的那一声呐喊开始，铁血与鏖战最终成为了一场武侠般的奇妙盛宴。于是，从此以后的网络游戏大多都有了宛如梦境的江南水乡，也有了长烟落日的大漠黄沙，因为这才是江湖，这才是武侠。

中国武侠类网络游戏的典型力作当属金山公司的《剑侠情缘》系列。“剑侠系列网络版”是根植于单机游戏《剑侠情缘》的网络游戏作品，因而它延续了单机游戏中的历史文化背景——南宋末年，武林侠客联手抗金的一段传奇。在此游戏中，国仇家很、生死大义一览无余，于是在游戏中，玩家都潜移默化地深深浸染在一种武侠文化的氛围当中。除暴安良、保家卫国的侠客精神从此在网络游戏中蔓延开来，并渐渐成为角色扮演类的网络游戏所蕴含的本质特色。诸如《刀剑英雄OL》《武林群侠传OL》《天龙八部OL》等后来的网游作品虽然表现形式亦庄亦谐，但其主线却仍然秉持了最为纯洁的侠义精神。应该说武侠文化是本土网游作品的立足点和可塑点。

网络游戏中的婚恋文化

在民俗文化中，婚恋文化是不可回避的一个议题。古人把爱情、婚姻当作一生头等大事。它们认为家庭是社会的基本单位，每一个家庭都只能倚靠夫妻来战胜灾害，以此才能期望家庭的和睦和幸福。娶妻生子皆是大事，妻子的素质则决定了家庭的未来。早在《诗经》当中就有“关关雎鸠，在河之洲；窈窕淑女，君子好逑”的爱情向往，也有“蒹葭苍苍，白露为霜；所谓伊人，在水一方”的婚恋梦想。到了后来更发展出诸如《西厢记》《牡丹亭》等才子佳人的浪漫爱



一些网络游戏中有完善的模拟真实的赌博系统

情故事。应该说，中华民族两千年的时光创造了光辉灿烂的婚恋文化。

这种婚恋文化在网络游戏中有极为广泛的吸收与采纳，其最突出的表现就是几乎所有成熟的角色扮演类网络游戏都有结婚系统。如，在网易公司的招牌网络游戏《大话西游》当中，玩家就可以通过“月老”这一NPC来实现相互间的“结婚”。更重要的是它甚至模仿了中国传统婚恋文化中全套的婚礼程序。从相互赠送“玫瑰”提升代表感情的“好感度”到广泛发送请帖“宴请宾朋”；从凤冠霞帔的婚礼打扮到“拜天地”的结婚场景。又如，在《征途》最新的资料片“生儿育女”中甚至加入了求子、洞房、怀孕、生子等功能，从而使完整的家庭功能所承载的婚恋文化在网络游戏中有了完美的体现。网络游戏用0和1的数据流真实可感地模仿了传统文化中的婚恋。

网络游戏中的节庆文化

节日是劳动人民为适应生产和生活的需要而共同创造的一种民俗文化。元宵节、清明节、七夕节、中秋节、端午节、春节……众多的节日搭起了传统意义上的一年的骨架。传统的民俗文化中，节日或者来源于历法节气，或者来源于历史传统，但相同的是它们都能唤起人们对血缘与亲情的认知。清明节的怀念先人，七夕节的浓情蜜意，中秋节的合家团圆，端午节的爱国之情，春节的欢乐和谐，都体现了人们的美好祝愿。

在各种节日中，人们通过各种途径和方式进行庆祝活动，构成独特的节庆文化，网络游戏也很好地抓住了这一点的可塑性，创造了风格多样的线上节庆活动。每逢节日，总能在网络游戏当中发现一些特别的NPC或者特殊的任务，无论是搞怪的还是严肃的，无论是针对低等级玩家的还是高等级玩家，总会以节日的名义给玩家大量的金钱、经验或者道具，从而也带给玩家一种节日的喜悦。比如，在网易的《梦幻西游》中，七夕活动便是让玩家给牛郎与织女送信，虽然很简单，但也潜移默化地让玩家弥补神话中的那份缺憾；又如在《热血江湖》的中秋活动中，玩家可以通过做任务的方式可以获得“月饼”这一道具，然后使用道具后便可以获得特别的抽奖机会；《剑侠世界》中通过猜灯谜的方式给玩家奖励。众多的游戏都试图通过融入节庆文化的方式，来传递一种节日的气氛。

网络游戏中的诗词文化

诗词文化一直是传统民俗文化中的一个闪光点。近3000年的中国文学包括古典诗词是在漫长时间段的古代文化的影响之下产生，并且流传至今。从古至今，无数的迁客骚人创造了数量极其丰富的诗词，他们用极其简练的语言浓缩了最为深厚质朴的情感。诗词既有格式美又有韵律美，其中也不乏诗人对人生际遇的感悟与天人合一的哲理思辨。

诗词文化与游戏的结合非常的早。10年前的《仙剑奇侠传》一曲“既不回头，何必不忘。既然无缘，何须誓言。今日种种，似水无痕。明夕何夕，君已陌路”便将赵灵儿的悲情渲染得淋漓尽致。应该说，早期的游戏大都因为浸染了这种诗词文化的气质，才深深打动了那个时代的玩家，激发了玩家心理的认同感与亲切感。尽管当前大陆的单机市场已经衰微，但单机游戏的成功点仍能给网络游戏的发展以很大的启示。目前的诗词文化对网络游戏的渗透还主要集中于宣传与角色定位方面，如《诛仙Online》中，对陆雪琪的描写是《醉花阴》：“落寞无主日沉苦，晚寐披衣舞。寒月空中悬，风拂纱帐，心思断愁肠。 俯首对花花影动，东风意捉弄。面色胜倾城，却为情故，秀眉又轻蹙。”于是一个鲜活的孤傲的女侠形象便跃然眼前。在《剑侠情缘叁Online》中诗



《梦幻西游》中的“科举制度”



《梦幻西游》婚恋系统中的花轿巡游



《梦幻西游》“七夕节”活动

词文化的体现则更进一步，在每一个场景交换时，便会在地图的左下角出现一首诗歌，讲述着这一场景中发生的历史故事。比如场景稻香村的诗是：“十里娉婷芙蕖路，大侠英名已作古，竹林侧畔风云起，稻花香里亦江湖”。万花谷的诗词则是“翠阁青峰鸣花鹿，疏星郎月照水云，此去人间不知岁，未解桃源何处寻。”另外，在一些任务中，也采用了与诗词结合的方式，比如长安的70级城市任务分别以“大漠雄鹰显奸心”“玉门深处现贼形”“叛党反意需严查”“风沙过处断血爪”为名称。读来大有李白“十里杀一人，千里不留痕”的豪迈之气，让任务的凶险气息越发浓烈，从而激发玩家的挑战之意。

诗词文化于网络游戏就像是一种醇郁的酒香于好酒，因为诗词文化更多地是宣扬一种品质。

网络游戏中的科举文化

科举是中国古代读书人所参加的人才选拔考试，中国的科举文化由来甚久。从隋朝隋文帝开始到清朝光绪帝结束，1300多年的岁月让一辈辈的读书人进入了官场、踏上了仕途，也书写了中华民族文明的一根主线。尽管科举制度本身有很大的弊端，但在长期的发展过程中，它成了一种文化的惯性深深的印刻在民俗文化的支柱上。科举文化包括两方面的内容，一方面是科举制度，另一方面便是官场文化。

由于科举文化本身所具有的优胜劣汰的竞争残酷性与“春风得意马蹄疾”的满足感与网络游戏所带来的娱乐性有很大的共性，因而在多数以古代为背景的角色扮演类网络游戏中大都融合了科举文化的一些特点。典型的如网易的《梦幻西游》中，会模仿传统科举制当中的乡试与殿试而进行“御前科举”活动。玩家通过回答问题的方式，能够通过淘汰制的方式依次晋级。最终，前几十名的获胜者将会按成绩分别获得状元、探花、榜眼、进士等称号，当然同时还会获得极其可观的经验和金钱奖励。在《天龙八部》等游戏当中也有类似的活动，玩法也大体相同。

网络游戏中民俗文化的尴尬现状

民俗文化的变质

在当前网络游戏中，民俗文化正面临着变质倾向的挑战。民俗文化的变质倾向，一方面体现在其自身不良文化的腐化，而另一方面则体现在其受到的外来文化的冲击。网络游戏在吸取民俗文化的过程中，有些吸收了民俗中的一些糟粕，比如有的运营商借助赌博等不良文化，巧立名目地打着弘扬民俗文化的口号吸取玩家的资金。很大程度上，这种偏差的引用导致的只能是周而复始的恶性循环。另外，受到西方文化的影响，民俗文化也有了西化的某些特质，比如在一些网络游戏中出现了七夕送玫瑰的道具设定，这带给玩家的不仅是无厘头的感觉，更是破坏了民俗文化本身的意境。因而，民俗文化在网游中如何立身还需要仔细的考量。

民俗文化取材的同质化

同质化现象一直是当前网络游戏的一大顽疾。随着网络游戏产业的繁荣，网络游戏间竞争也日趋激化，一些小的网络游戏开发商为了节省成本，往往采用复制和抄袭的方式把同类中的优秀网游特色吸纳、杂糅到自己的游戏当中，其中比较明显的体现就是在民俗文化的取材上面出现明显的趋同现象。几乎所有的游戏都有相同的元宵节灯谜系统，几乎所有的游戏都有相同的婚恋系统，几乎所有的游戏都有相同的节日礼炮道具，几乎所有的游戏都有相同的住房系统……于是所有的新意变成了无意义的重复和堆砌，以至于对玩家来说也就再也没有了吸引力。

此外，这一现象另外的负面效果在于对其他的一些民俗文化题材的冷落。民俗文化的范畴非常广泛，对某些取材的过度使用便从侧面映衬出另外一些取材并没有得到很好的开发。如典型的日常生活礼仪之类的，在网络游戏开发当中并没有很好地做出完善的系统。这也是当前网络游戏的尴尬。

网络游戏与民俗文化，本可以相辅相成，网络游戏既可以依靠民俗文化提升其文化品位，民俗文化又可以借助网络游戏平台得以弘扬和发展，如何很好地处理两者之间的关系真的应该成为网游开发者认真思考的问题。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

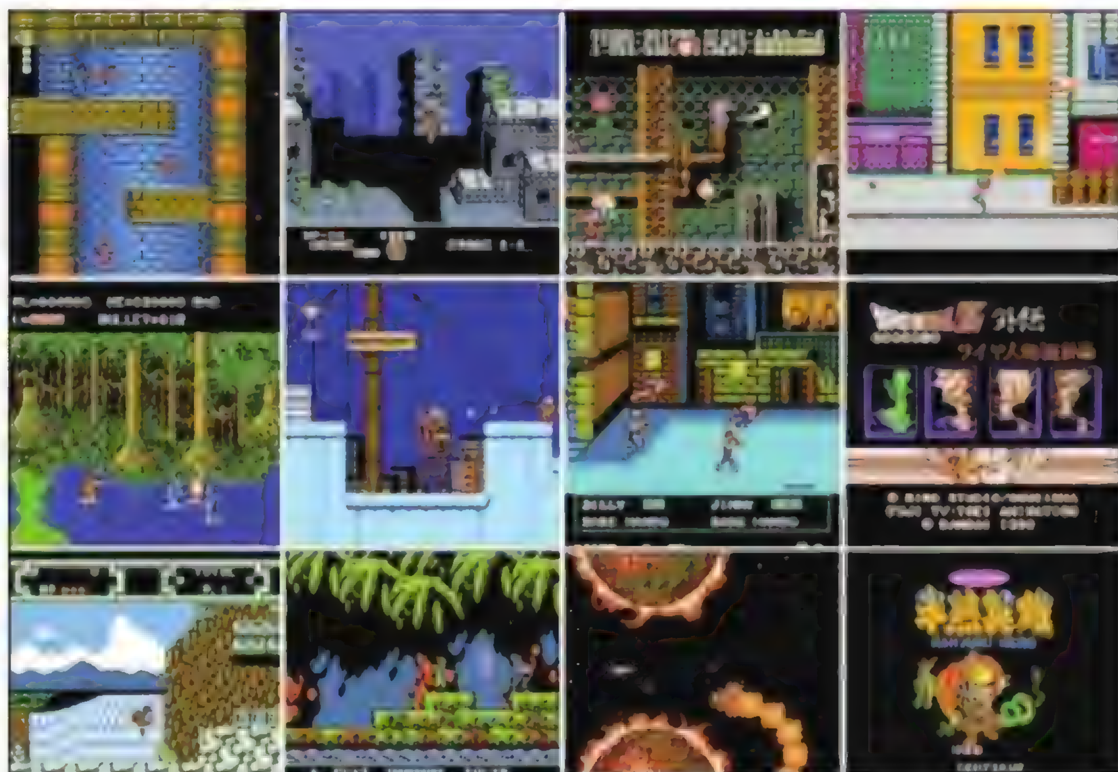


《剑侠情缘叁Online》的场景“稻香村”

▶快言快语

游戏的尊严何在？
从电子商品到艺术品之路

最近在《南方周末》上读到这样一句话，“在中国，如果你是任天堂的山内溥先生，中国的山内溥就会开始用这笔钱做其他行业了，因为中国国内有太多的机会，会导致有些企业家失去了视野，不再为国际化而努力。”说这句话的是在日本有着“战略之父”美誉的管理学家大前研一。我借这一句话作为切入点来聊一聊中国的游戏公司，具体来说是网络游戏公司。我选择巨人的《征途》和金山的《剑侠情缘叁Online》，以此展开大前研一这句非常具有战略性的讲话。


我以为这就是艺术品


这是在宣传游戏吗?

几年前当《征途》开始运营的时候，许多人都认为它火不了多久，以至于史玉柱不得不邀请全国各地的记者去上海见证《征途》的在线人数。现在许许多多人都认为《征途》是款成功的网络游戏，但是它却不再那么火了。不火的道理非常简单，全国各地的网游公司都把史玉柱那一套开宝箱、发工资的本事学到了家，大家都明白了《征途》能“火”的原因。现在如果我要说《征途》根本就没有成功过，恐怕大家又会像当年笑史玉柱那样笑我。史玉柱最后用真金白银反笑了那些笑过他的人，而我只能用这篇显得迂腐的文字来说明一个道理。这个道理可以很简单也可以很复杂——游戏不仅是一个电子商品而是一个艺术品。

因此本文是把游戏当作一门和音乐、文学、电影相媲美的艺术来看待的，从这个角度来看待《征途》的成功有别于此前从商业角度看待的成功。对于前者而言的成功，游戏本身的品质是第一位的；对于后者而言的成功，游戏获取的商业回报是第一位的。有两个我们时常听到的和电影有关的说法把这两个“第一位”的区别诠释得很清楚。对于贾樟柯的《三峡好人》而言，它可以“不叫座”，但一定要“叫好”；对于陈凯歌的《无极》而言，它可以“不叫好”，但一定要“叫座”。有了“叫好”和“叫座”这两个概念，我们可以知道《征途》的成功仅仅只是商业意义上成功。

■重庆 吉光

然而我并不认为《征途》这款游戏本身如同《无极》的剧情一样是彻底失败的。实际上对于游戏里的许多贴心的设计我是非常欣赏的。如“答题升级法”，答对几道题目可以得到许多经验，花一样多的时间答题比打怪得到的经验多得多。对于一款单机游戏来说，自动寻路是败笔，但对于一款网游而言就另当别论了，玩家再也不用为找不到NPC交不了任务而烦恼。在我看来答题得经验、自动寻路等一系列设计都比不过《征途》里的自动打怪，这个设计在我看来无疑是对《传奇》这类人工练级的彻底颠覆，当年笔者之所以玩《征途》就是冲这个设计去的。坊间传闻史玉柱开发《征途》之初询问手下的策划，为什么要练级，策划回答说：“大家都是这么设计的。”练级累不累？累。但是因为韩国泡菜大哥《传奇》树立了一刀一刀砍，一点一点积累经验的升级模式，咱们中国人也得跟着累。荒唐不荒唐？简直滑天下之大稽。还好史玉柱说，



大前研一的著作不等同于国内的创业忽悠


距离成为一件艺术品还有多远?

睹。尽管中国人的消费观念有别于欧美，然而一款游戏还未开测便打出“送钱、送女人、送车、送房子（需要说明的是送女人、送车、送房子并不是史玉柱提出来的，他只说了送人民币、发工资，与送女人、送车、送房子的游戏商相比，他算小巫见大巫了）”等旗号，游戏本身的尊严何在?

笔者认为史玉柱对于中国网游的发展具有很大的推动作用。至少他让更多人知道了什么是游戏，虽然他没有告诉他们游戏是门艺术。在一个行业发展之初，一个商人尽管只是为了个人利益把这个行业带进了公众视野，其贡献也是不可忽略的。与其把今天全行业的一身铜臭归罪于一个普通的商人，不如把它总结为游戏本身的稚嫩，以至于被它实现自己的一种手段反客为主。我认为：在缺乏学者提供游戏理论支持的情况下，游戏被商业压制乃至反制的总体状况，还将在很长一段时间之内保持。但是我们有理由相信，在大多数游戏厂商将游戏仅仅当作一个电子商品来运作的时候，还有人是把它当作一门新兴的艺术来对待的，比如盛大、金山。对于盛大花费巨资引进《永恒之塔》来抗衡《魔兽世界》的举动，我们可以看到一款制作精良的游戏是和绘画陶瓷等艺术品有着一样尊严的。对于金山含辛茹苦自主研发“剑网叁”，并采用月卡的消费模式，我们可以看到国产顶级游戏同样具有尊严。接下来我将分析一下为何《征途》只是一件电子商品，而“剑网叁”可以算得上是一件艺术品。


游戏橘子的《弹头奇兵》——无创意时代的绝对创意

不要让我们的玩家这样累，把人工练级改成自动练级，赞一个！虽然同样要练级，但从此以后玩家不会再去《传奇》里练，事实证明自动练级的网游比人工练级的更受玩家欢迎。《征途》的现状在我看来，并不是这款游戏本身不够优秀，是由于追求利润最大化的商业精神颠覆了游戏本身的原则。

许多学者都认为电影这门艺术与生俱来带有铜臭味，原因非常简单，拍摄电影所用到的器械、场地、演员等是非常昂贵的，没有足够的资金支持，要想拍出一部流畅的电影是非常困难的。对于游戏这门艺术而言，我认为它和电影一样与生俱来带有铜臭味。现在市面上流行的大作无不宣传自己动用了成千上万的资金来研发，虽然消费者对这些夸张的宣传颇有怀疑，但是要制作一款大型网络游戏的确不是几个人的工作小组就可以研发的。从这个角度来看，游戏和电影一样将永远无法摆脱金钱这个沉重的枷锁，于是它们注定追求利润最大化，这一点和资本主义倡导的商业原则不谋而合。所谓“成也萧何败萧何”，资本为游戏行业的发展注入了攻城拔寨的动力，同时这门新兴行业很容易就被这股强大的力量反噬乃至驯服。自从史玉柱提倡“开宝箱”“发工资”以来，中国网游已成何种局面，各位玩家有目共

在分析之前，我先引一段小故事。讲故事的人，是海尔首席执行官张瑞敏。

“有一次，我在德国访问，有一个经销商晚饭时带着他的太太来了。我当时就问她，你知道海尔吗？她说，我知道。我就问她，你觉得海尔的冰箱怎么样，她说还不错。我说你在德国会买海尔冰箱吗，她说不会。我问为什么，她说我只会买米勒，因为米勒不是产品，而是艺术品。”

这件事带给张瑞敏的刺激非常大，由此他认为，“我觉得在发达国家做产品，你不能去宣传我这个产品质量达到了什么程度，那些指标已经不重要了，重要的是他必须认同你”。

这就是一件商品和一件艺术品的区别所在，后者可以让你看到前者所无法看到的东西。这就是文化。只有文化才能够让别人认同我们。这正是绵延五千年的中国历史告诉我们的不二真理。当我们畅游在《魔兽世界》和“剑网叁”中，我们感受到的是两种绝对不同的文化，前者是西方的魔幻，后者是东方的武侠。这是两种精神，前者阴暗沉重，后者明亮飘逸。然而《征途》这类游戏能够带给你什么呢？除了一场酣畅淋漓的打斗之外，你所得甚少。游戏只有被当作一件艺术品来创作的时候，我们才能


她的尊严与生俱来



尊严来源于艺术品本身

体验到这门艺术无穷的魅力和它带给我们的超越日常生活的体验。

从文化这个大背景出发，《征途》和“剑网叁”相比只能算是一款电子商品，“剑网叁”和《魔兽世界》相比只能算是一款半成品。

让我们回过头来再看大前研一那句话，“在中国，如果你是任天堂的山内溥先生，中国的山内溥就会开始用这笔钱做其他行业了，因为中国国内有太多的机会，会导致有些企业家失去了视野，不再为国际化而努力”。这句话可以反过来理解，我们的企业家之所以会失去国际化的视野，因为他们根本就没有意识到游戏是门艺术，并与任何一门艺术一样有着不可撼动的尊严。然而如何让一款游戏具有一件艺术品的尊严呢？我认为不应该让商业利益破坏游戏本身的原则——公平。



山内溥绝对不会像范伟一样搞风投



游戏外的配角火过游戏里的主角，为什么呢？



最适合比尔·盖茨玩的游戏，可惜他绝对不会来玩

当《征途》不加限制地开宝箱、卖装备的时候，追求利润最大化的商业原则破坏了游戏本身的公平原则，等到玩家的热情一过，无论怎样“发工资”都难以把玩家争取回来。从这个角度来看使一款网络游戏成为经典的最为重要的因素是最大限度地保持游戏的公平性。只有当公平这个原则实现之后，那些文化方面的东西才会起作用。我们可以说公平是一款游戏的硬件，文化包装是一款游戏的软件。具备前者可以让一款游戏成为经典，两者兼备便是经典中的经典——一件当之无愧的艺术品。

如果说决定一款竞技游戏是否足够公平的因素是各种职业设定是否平衡的话，那么决定一款网络游戏是否公平的更为重要的因素便是它的消费模式。当道具消费模式全面取代点卡消费模式成为当今中国网游企业的不二选择时，我们看到的是一个用尊严来换取盈利的难堪局面，游戏彻底沦为商业运作的附庸。史玉柱成功以后大家自此认为只要后期宣传到位，消费模式运作成功，游戏品质就算是差一点也可以赢得市场。正是在这样一个思路之下，游戏本身是什么已经不再重要，重要的是怎样宣传和怎样卖道具。于是我们看到一个几乎千篇一律的网游世界，创意匮乏，除了画面一款比一款漂亮之外，游戏内容不是练级就是PK，难道游戏只能是练级和PK吗？不知道大家有没有注意到17173的“游戏下载排行”榜有一款长期在榜的游戏——游戏橘子的《弹头奇兵》，这是款模仿经典单机游戏《合金弹头》的网络游戏。就游戏的创意来说，《弹头奇兵》并不见得如何高明，但是当那些用尽了宣传手段的大作接二连三地消失在排行榜上的时候，它依然在榜，这就只能说明中国的网游太无新意。

在我看来任何一款游戏想要靠宣传的噱头、消费模式的创新来吸引玩家的眼球都只能是自取灭亡。游戏之所以能够成为一门艺术，是它拥有独特的方式来反应这个世界。我们要追求的不是游戏的画面表现（这是电影追求的），我们要编写的不是完美的剧情（这是文学追求的），我们要研究的是而且只能是游戏本身的规律。比如回合制的发明，便是游戏这门艺术对时间的独特理解，并且只有游戏能够采取间隔时间的方式来让人参与其中，从而获得小说、电影所不能够提供的非凡体验。

面对一个已经形成规模，但是还不足够成熟的消费群体，单靠商业运作让一款创意匮乏的游戏取得成功是可能的。这种可能在史玉柱天才般的商业头脑里被无限放大，这正是当年《征途》之所以那么火的原因。随着时间的流逝，消费群体越来越成熟，对游戏的认识越来越深入，这个时候单靠商业运作来支撑一款游戏的局面将被慢慢打破。史玉柱可以把脑白金的广告重复无数次，但是陈凯歌只能导一次《无极》，《征途》也只能书写一次神话，原因在于脑白金只能是一件商品，而游戏电影和游戏可以是一门艺术。无可争辩的事实是玩过《征途》的人还会去玩《魔兽世界》，玩过《魔兽世界》的人不一定会回来玩《征途》，前者只是一件电子商品，后者是一件艺术品。

这是一篇写给那些愿意把游戏视为一门新兴艺术，并愿意用一生时间去钻研的开发者的文章，这是一篇写给那些愿意成为像暴雪一样引领全球游戏浪潮的游戏企业的文章，这是一篇写给那些在这门艺术里得到无尽快乐，并将它视为我们终生伙伴的玩家的文章。除此之外，这篇文章竭尽全力为那些在我们脑海里挥之不去的经典游戏人物正名，他们虽然仅仅只存在于那个看得见但是摸不着的虚拟世界里，但是他们对这个世界的影响绝对不亚于那些经典文学人物和经典电影角色产生的影响。他们的名字将被未来撰写游戏历史的人一次又一次提到，因为他们的肉身与灵魂永远不死，他们曾经失去的尊严将重塑辉煌。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



日本的“战略之父”大前研一，也可以是世界的“战略之王”

对于那些已经厌烦在各式游戏里当首长或者是国王的玩家，往往会对一个以小角色来做切入点的游戏非常有兴趣，当初《工人物语》第一代作品发布的时候，就受到了游戏业界和广大玩家的一致好评。经过这么多年以后，《工人物语》的第七代作品《王国之路》即将发布，游戏发行商育碧公司宣称该代作品会是《工人物语》系列一个新的标杆，下面就让我们来看看游戏的详细资料。

工人物语7——王国之路
The Settlers 7：Paths to a Kingdom

●类型：策略 ●制作：Blue Byte ●发行：育碧
●上市日期：2010年2月 ●推荐度：★★★★☆

■北京 砒霜

颇具内涵的背景设定

《工人物语7——王国之路》的游戏背影设定在文艺复兴时期的欧洲，在这个思想、科技和经济都处于飞速发展前的萌芽阶段，玩家将带领自己的王国，展开一场充满困难和惊险的复兴崛起之路。

根据制作单位官方论坛透露的消息，《工人物语7》将会像角色扮演游戏那样加入很多大名鼎鼎的人物和隐藏的设定到游戏里，一旦玩家因为某些特殊的事件接触到像达芬奇和米开朗基罗这样的大人物，就有可能触发一些特殊的事件或者独特的物品。

全面提升的游戏图像

现在IT硬件技术日新月异，几乎每一款系列游戏的发布都会对游戏的图像进行大幅度的更新，《工人物语7》也不例外。制作单位Blue Byte通过和Epic Games公司合作，取得了虚幻3引擎的授权。虽然《工人物语7》作为一款依靠内涵取胜的模拟游戏，不是特别依赖那种高级且复杂光影效果产生游戏图像，但是


勤奋的工人永远都是游戏的主题


游戏的图像效果相比前作确实提升了很多


在《工人物语7》里，对资源的合理利用非常重要

制作单位依旧还是在前作的基础上重写了游戏的所有图像引擎和重做了所有的模型。

从目前游戏公布的视频和截图来看，《工人物语7》的图像质量相比前作有了长足的进步，光影效果更加真实并且采用了预先渲染模式的物理运算，绝对不会再出现前作里那样影子和太阳光一个方向的“笑话”，同时制作单位也非常用心地从整个游戏画面来构建图像效果，可以看到在游戏截图一些阴暗面的细



游戏出色的光影效果



充满金黄色的丰收季节

节处理上，也是达到了“栩栩如生”的效果。游戏里建筑物和景物的模型由于是重新制作的，看起来比例非常真实。

更加丰富多彩的游戏玩法

在《工人物语7》里，除了结合运输、生产等内容，还可以让玩家通过军事（建立强大的军队）、贸易（占领最佳贸易路线以取得财富）与科学（建立寺庙等组织来获取技术）来迈向胜利之路，这样就可以避免让玩家陷入一个发展到侵略扩张再到占领的通俗玩法怪圈，从而增加游戏的可玩性。

除了增加新的游戏模式外，游戏还深化了建筑和制造系统，让玩家可以一村又一村的拓展他们的王国，并且优化他们拥有的生产链与运输系统。根据目前的资料已知的是游戏中将加强协作和物流供应链的概念，例如A村主要产业是渔业，而B村的主要产业制造和修理渔具和船只，如果玩家控制了B村，那么虽然不控制或占领A村，也可以对A村造成非常大的影响，甚至可以不战而屈人之兵。



游戏的操作界面和前作几乎没有差别，老玩家可以很快上手

玩家在《工人物语7》里，根据每个人不同的玩法，将可以解开不同的内容与独特的可能性，同时为了配合这样的设定，游戏制作单位还在游戏加入了全新的胜利点数系统：玩家可以通过在游戏中通过不同的游戏方式来获得不同的胜利点数，而这些胜利点数最终将影响他们所属王国的变化。

加强版的在线系统和多人联机模式

在《工人物语7》里，除了传统的单机游戏模式外，游戏还提供了形式多样的多人游戏模式，包括遭遇战、合作模式或是经典的对抗模式，而且这些模式都不是孤立存在的，通过玩家的相关设定，还可以在一个模式里包含多种游戏模式的游戏方法，使玩家可以获得最多的游戏乐趣。同时为了迎合新的硬件和技术，游戏抛弃了以往采用的TCP/IP数据传输模式，而改用了UDP模式。

游戏的在线系统里，会给所有的正版玩家提供一个多样化的排行榜，让玩家可以拿自己的游戏数据和全球玩家一较高下，在后期游戏还会通过在线系统给正版玩家提供免费的增值服务，玩家可以通过这些增值服务获得Patch包来扩展游戏，以获得更多的游戏建筑物、游戏科技和道具。



自己王国的居民安居乐业是玩家的最大心愿

想象一下这种生活：自从出生起，你就没有见过阳光、蓝天和绿地，终日生活在核战废墟的地下世界。各种突变生物在地表肆虐，在地下掩体中，人们为有限的生存资源进行着疯狂的杀戮……这就是俄罗斯最受欢迎的科幻小说作家Dmitri Glukhovsky在他的《地下铁2033》中为我们营造的末日场景。来自英国的4a-games决定将这部小说改编为游戏，玩家将会扮演书中的主人公Artyom，承担起保护人类文明火种的重任。

地下铁2033
Metro 2033

●类型：动作　●制作：4a-games　●发行：THQ
●上市日期：2010年第一季度　●推荐度：★★★★☆

■天津 恶劣天气

故事背景

爆发在2013年的核战，毁灭了整个人类文明，随着地球上幸存者数量的日益减少，依靠当年莫斯科庞大地铁系统生存下来的人们实际上已经危在旦夕——尽管他们中的大多数人天真地以为自己可以继续苟延残喘下去。20年后，地球的生存环境再度恶化，被幸存者们称为“黑暗之子”的变异生物已经取得了地表支配权，并且准备攻入人类最后的掩体。即便在这种情况下，幸存者们不得不组队登上地面，从废墟中回收可用物资以维系生存。但随着变异生物的肆虐，走出地铁的战士很少能够活着回来。

莫斯科地下的生活方式，同古希腊的城邦有些类似：原先的车站变成了幸存者们的定居点，数个车站联合成了一个政治、军事实体，拥有不同的统治者和政治制度。游戏的主角Artyom就是“展会”（Exhibition）车站的一名居民，他的父母在当年的核爆中丧失，他自幼就在地下长大，也已经适应了这里黑暗、压抑的环境。直到有一天，养父的一个朋友Hunter告诉Artyom，地表的“黑暗之子”已经准备对地下铁发动总攻，因为利益冲突而导致关系紧张的各大人类派别，必须团结起来对抗威胁。从演示的Demo来看，剧情采用了倒序手法：在游戏的开头，我们看到一群人类幸存者与地表的“黑暗之子”厮杀，接着跳出了“八天前”的字幕，将玩家带到了此时刚刚准备踏上征程的Artyom的身边，此时他的第一个目标地点，就是距离自己阵营不远的里加车站。


即便在这种严酷的环境下，生活依然要继续

生存游戏

制作组从《切尔诺贝利阴影》中借鉴了不少优秀的设计来体现《地下铁2033》的生存主题。在出发前，Artyom需要在商店中购买一些基本的生存装备，包括防毒面具、生化防护服以及一支带汽灯的自发光手表——游戏界面中不会出现任何文字和数据提示，你只能通过真实时间的流逝，来推断自己的滤毒罐究竟还能用多久。在临行前，养父还赠送了一些装备：一支手电，一个在电池用光之后用于充电的手摇式发电机，一把求生刀，还有一支5.45mm口径的自动步枪。有趣的是，游戏中进行交易的硬通货不是金币，而是子弹。而在核战争爆发前制造并保留下来子弹，更是地下铁世界中的稀缺品，它们用料足、威力大，这使得用它们来攻击怪物成为了一件非常奢侈的事情。

在现代战争题材游戏中，玩家们会对捡到的AK-47不屑一顾，而在《地下铁2033》中，保存下来并且还能使用的战前武器非常珍贵。大多数时候，玩家要依赖“地下工作者”用废弃武器零件拼凑出来的山寨货。

为了突出生存主题，玩家在主视角界面中不会看


等待人类的是漫长的核冬天，你永远也不会感受到温暖阳光照射到身上的幸福感

到任何的数据和图形提示：没有雷达和GPS，玩家只能通过地图和指南针来辨别方向。在佩戴防毒面具之后，视野中的景物会出现扭曲，呼吸会让护目镜上出现白雾，从而增加玩家的幽闭恐怖感。主角的HP也是不可见的，虽然采用了自动回复的机制，但是在受伤后玩家需要立刻为自己注射吗啡，并且使用医疗道具进行自救，否则很快就会因为失血过多而死亡。

第一个任务

在整理装备之后，Artyom开始了前往里加车站的冒险旅程，所幸的是在这个任务中他有一些NPC战士一路做伴，人们登上轨道车离开月台，进入了隧道，手电和火把将车厢的黑暗彻底驱散，但这种安全感并没有维持多久。在经过一个Checkpoint之后，一股黑烟突然从隧道深处弥漫过来，Artyom与战友们很快就出现了头晕症状，在一片模糊中，无数蜘蛛状的怪物跳上列车，展开了疯狂的攻击。依靠一支霰弹枪，Artyom与幸存者们在高速行驶的列车上，对着从车窗和破裂的顶部爬入车厢的怪物们倾泄火力。

在抵挡了敌人的第一波攻击之后，列车偏离了原先的轨道，虽然接近了里加站的外围区域，但是前方却是一个死胡同，而尾随赶到的怪物们也准备将幸存者们一网打尽。Artyom需要跳下火车，在规定时间内炸开前方的路障，打通与里加车站的道路，从而带领那里的幸存者前去救援。

派系林立的地下世界

正如前文介绍的那样，地下铁世界中存在着各种复杂的派系。在Demo中，Artyom路过了一个“黑色车站”，这是由凶悍的雇佣兵控制的地盘，玩家可以作为他们的编外人员，去接一些活儿，以赚取外快，也可以潜入他们的基地中去窃取装备。潜入的机制与《细胞分裂》有不少相似之处：Artyom依靠手臂上的光照指示器来判断自己是否会被敌人发现。在绝对黑暗中的时候，指示器会呈现绿色，黄色表示此时有暴露的危险，而红色则表示这种状态下一旦被敌人发现，就会立刻遭到攻击。除了躲避敌人的视线以外，雇佣兵们还会布置一些陷阱来防范入侵者，因此还需要Artyom在黑暗中瞪大眼睛。

除了雇佣兵，游戏中还有一些规模较大的派别拥有强悍的军事实力，他们经常凭借这种优势，在地下铁世界中上演霸权主义的行径，因此Artyom与这些人类同胞们的正面交锋也是难以避免的。与只知道猛打猛冲的无脑突变怪不同的是，与人类士兵交战，至少在娱乐性上要更多一些：从属不同派别的敌人会拥有截然不同的AI，而杀死这些人类败类，也是玩家补充装备的一个重要途径。在这个演示中，主角从一个被自己干掉的雇佣兵身上搜到了一个夜视镜，在伸手不见五指的黑暗中，他能够发现和射击敌人，而没有这种装备，在黑暗中与重装悍匪们的交战必须依靠安装在枪口下方的战术手电，这也意味着自己在开灯搜索的同时，就已经暴露了自己的位置。


大敌当前，而幸存者们并不知道即将面对的究竟是人还是兽，或者是更可怕的生物


地下铁中存在迷信暴力的法西斯派系

本作支持物理加速，除了场景全部可破坏特性以外，还将会加入火、空气等自然因素对游戏方式的影响。整个游戏对应无缝连接特性，PC版进入正式游戏后的读取时间只有两秒。这个“俄版《辐射3》”无论从视觉效果还是系统卖点上看，都可圈可点，非常值得喜爱末世风格动作游戏的玩家期待。



以火爆、爽快和超强视觉冲击力为标志的《使命召唤》系列已经成为了目前最受玩家欢迎的FPS游戏。在这种大趋势下，依然有现代题材的《闪点行动2》和《武装突袭2》这样的作品，将军事模拟摆在首位。而我们今天要介绍的这款《红色管弦乐队——斯大林格勒》（以下简称HoS），是《红色管弦乐队——东部战线》的续集，这款二战背景的FPS游戏与CoD系列有着本质的不同：这是一款强调“模拟”的FPS游戏。

红色管弦乐队
——斯大林格勒英雄
Red Orchestra：Heroes of Stalingrad

●类型：动作射击　●制作：Tripwire Interactive　●发行：Tripwire Interactive
●上市日期：未定　●推荐度：★★★★

■云南 老椒

射击——高度拟真

HoS中不会出现十字准星，任何的瞄准都必须在右键打开瞄具瞄准界面之后才能进行，当然这种设计在当今不少FPS中也很常见。看到这里的玩家不要失望，因为HoS中还会有很多独一无二的设计。首先是对人物视角和枪口射界的区分，玩家不再是操控一支漂浮在空气中的枪，以视角（身体）的转动去代替真实战场中士兵通过手腕和手臂来控制的瞄准。在视角不发生任何变化的情况下，玩家可以自由控制准星界面中的武器射击敌人。这种设计更加符合真实，而且可以避免传统FPS游戏在不断移动视角射击敌人的过程中，观察死角也在不停出现的情况发生，对于玩家将要面对的斯大林格勒残酷巷战来说，这一设计的优势非常明显。


与德军进行寸土必争的搏杀

其次是与《武装突袭》《美国陆军》中类似的举枪按钮，可以控制人物以举枪小碎步搜索、半端枪姿态观察，以及用枪口朝下姿态飞速狂奔。武器模型还会和场景中物品发生互动，比如在举枪状态下，你无法紧贴前方的墙壁。在加强了武器的体积感之后，制作组还引入了重量感的概念。不同武器的作战灵活性也会得到充分的体现，在室内狭窄环境下，毛瑟K98步枪的效率会远远低于一支轻便的鲁格手枪。从PS3上号称“Halo杀手”的《杀戮地带2》中吸收的“第一人称掩护系统”可以让玩家在掩护自己的同时，依然能够观察到敌人的动向，你甚至可以像《战争机器》中Gears的队员们那样，躲在掩体后方对敌人实施“盲射”。

制作组对二战武器也进行了充分研究，特别是机枪的使用。游戏中不会出现士兵们拿MG42机枪当冲锋枪用的情况（如果你非要这么做，那么就要准备接受由于持续的后座力而根本打不到目标的结果），你需要像真实战场中的士兵那样，找到合适的射击地点，然后打开两脚架，才能发挥这一二战单兵最强压制兵器的威力。游戏中还会引入耐力和呼吸的设计，这些都会给玩家们的射击带来影响。

模式——更加丰富

新增的“领土”模式，看上去是传统攻防模式的翻版。而在具体设计上，HoS也有独到的创意：进攻方占有人数和装备上的优势，而防守方除了地形优势以外，最重要的是可以为守卫目标启动定时器（倒计时结束后守方会直接获得胜利），受方还可以用战斗中获得的分数购买特殊道具，以加速倒计时。当攻方获得胜利以后，原先的攻守关系又会发生逆转。

“短兵相接”模式则是《彩虹六号——维加斯》中“恐怖分子猎手”模式的二战版，玩家可以同时控制3个火力组（每组3个NPC士兵或者真人玩家同伴）。玩家主控的士兵在战斗中死亡之后，就会将“生命”转移到一名NPC士兵的身上，以“借尸还魂”的方式继续与法西斯敌人进行殊死搏杀。


波波莎冲锋枪在《战火世界》中堪称单机流程的最强近战武器，不知道在更强调模拟的HoS中，它的表现会如何呢?

在结束了南美的冒险之后，CIA特工Rico Rodriguez来到了东南亚，此次他的目标是杀死Pannau岛上的独裁者Baby Panay，并且找到自己失踪的导师Tom Sheldon，这就是JC2的故事。在游戏系统方面，除了继承了前作GTA式沙盘框架、特技战斗风格外，本作还从《雇佣兵2——战火纷飞》《红色派系——游击队》《生化奇兵》，甚至是还没有上市的《抵抗者》中吸收了不少设计，这使得游戏的大杂烩风格更加明显。

正当防卫2
Just Cause 2

■北京 黑猎旗

周旋于三大派系之中

除政府军外，岛上还活跃着三个势力——“收割者”（Reapers）、“蟑螂”（Roaches）和“环状男孩”（Ular Boys），它们的共同目标就是获得岛屿的统治权。Rico的任务与这些反政府武装的行动并不冲突，你可以接受任意派别的委托，或者利用这些独立武装实施借刀杀人。

拖着悍马车飞行的鹞式战斗机，Rico的“作品”之一



即便Rico驾驶的直升机即将坠毁，拥有降落伞的他也不用担心死神的召唤

在总面积超过400平方公里的地图上，玩家解放被暴政统治的人民的唯一方法，就是摧毁一个地区内的政府办公和宣传设施，消除统治的影响力，从而让这里的人民加入反抗者的行列。

特技风格战斗

有了一把抓钩枪之后的主角，使得游戏彻底脱离了传统第三人称动作射击游戏的俗套感。抓钩可以让Rico登上游戏中出现的任何建筑物，避开敌人的正面力量，实施秘密潜入，选择伏击地点……上述只是抓钩枪的最基本功能。在遭遇一架武装直升机的扫射时，Rico可以反客为主，对着直升机的起落架射出抓钩，然后像蜘蛛人那样飞身吸附上去，一脚将驾驶员踹出舱外，再实施劫持。在追击敌人车队的过程中，不想驾车上演“生死时速”的玩家，也可以在目标路线旁的大楼楼顶守株待兔，待车队出现后表演“跳楼”绝技，使用降落伞从空中接近车队，再用抓钩枪将目标锁定，飞身一跃之后获得其控制权。



正在“高空作业”的Rico，他的抓钩告诉了任何重武器的操作人员——“你们其实用什么打我都不安全。”

在发射抓钩锁定目标之后，玩家还可以进行二次发射——将绳索的末端也射出去，从而将两个目标“套牢”。这种组合可以是以“静+动”的方式，比如一个敌人身边正好有一架起飞中的运输机，玩家用抓钩将这个可怜的家伙与飞机“联系”在一起之后，接下来你就会看到“空中飞人”式的演出。

而“动+动”的组合方式就更多了，身后有一架直升机在追击，玩家在驾驶悍马车夺命狂奔的过程中，可以离开驾驶座，用抓钩枪分别套住车辆和飞机，然后锁死油门，飞身跳下车辆，很快就可以看到《谍中谍》片尾的那一幕。敌方的战斗机驾驶员在俯冲攻击没有任何防空武器的Rico的过程，也要倍加小心，因为Rico可能事先已经用抓钩射出的绳索捆住了一个桥墩，或者一根电线杆，只要另一端锁住战斗机，飞行员恐怕连弹射的机会都没有了……



看来游戏爆炸场面的华丽度一点也不逊色于《恶人连》

●类型：动作冒险	●制作：Avalanche Studios	●发行：Eidos Interactive
●上市日期：2010年第一季度	●推荐度：★★★★	

在2009年推出过以特技竞速为卖点的摩托车游戏Pure之后，Black Rock工作室酝酿了一部更具视觉观赏性和爽快操作感的竞速大作——《炮弹飞车》（以下简称SS）。没有任何的授权赛道和车辆，SS究竟拿什么来吸引玩家。答案与Pure一样——可以让玩家们“爽到爆”的游戏系统。

炮弹飞车
Split Second

■北京小青侠

公路杀手+整人专家

SS中登场赛车的尾部，会出现一道蓝红相间的力量槽，熟悉爽快流竞速游戏的玩家，都知道这个槽用于发动特殊动作。《疯狂出租车》《火爆狂飙》的玩家们，也许会习惯性的认为按下发动按钮之后，车辆会拖着夸张的尾焰超前全力冲刺。而在SS中，你可以用Power Plays来“遥控”场景中的危险物品，将其变成真真切切的威胁，如用“意念”来控制前方的一个加油站发生大爆炸，让途经的对手车辆全部被大火吞噬，或者让吊臂上的货物自由落体，将下一个，或者下一群倒霉蛋砸得粉碎……



飚车体验犹如置身战场



赢得比赛的关键不在于速度，而在于玩家的生存能力

积累特技槽的方式与《火爆狂飙》非常类似：做出贴身闪躲、回避危险、超越对手都可以获得Power Plays值，如果你将力量槽蓄满，那么还可以发动超级特技，预告视频中为我们呈现的那幕将小半个赛道全部炸到天上去的壮观场面，就是这一“大杀器”强悍力量的演示。

除了“整人”和“使坏”以外，Power Plays系统还能“遥控”场景中封闭的大门在玩家到来前打开，从而让赛车获得一条安全的捷径。

机场狂飙

在制作组演示的这场用飞机跑道充当死亡竞速舞台的关卡中，我们看到了游戏系统的具体运作方式：比赛前镜头会带领玩家浏览整个赛道，可以“互动”的物品事前都会告诉玩家。接下来竞速正式开始，起初的比赛过程很“正常”。但随着Power Plays的发动，一切都为之不同，巨大的火球和横飞的碎片，让玩家们如同置身战场。在“生死时速”过程中，机场的管制塔被夷为平地，747客机被炸成碎片，巨大的引擎更随着剧烈的爆炸气浪，横扫整条赛道，将一切与其“亲密接触”的赛车化为金属碎片……

随着分支捷径的打开，和爆炸对赛道路径、结构的改变，玩家每一圈的狂飙，其竞速体验都是截然不同的，事实上跑的圈数越多，安全驾驶的难度也就越大，因为赛道上会堆满先前爆炸遗留下来的残骸，包括对手刚才被炸毁的车辆“尸体”（游戏并没有物理损坏系统，车辆被毁之后只能从当前位置原地复活，耗费一个生命点）。同时，无论是对于灾难的发动者，还是“受害者”而言，小到油桶爆炸，大到山崩地裂、日月无光……参与者们在这些人为灾难面前都是平等的，因此玩家对Power Plays的支配必须小心翼翼，严防害人害己，甚至是“没有害人却害己”这种乌龙事件的发生。



不知道爆炸产生的碎片是否具有物理杀伤效果

类型：竞速	制作：Black Rock Studio	发行：Disney Interactive
上市日期：2010年第二季度	推荐度：★★★★	

Kalypso公司曾经推出过经营模拟佳作《海岛大亨3》和《大时代——罗马》，在《M.U.D.电视台》这部最新作品中，玩家将担任一家濒临倒闭的电视台的CEO，你的任务是挽回收视率，提升人气，最终绑架观众们的遥控器。M.U.D.是“疯狂”（Mad）、“丑陋”（Ugly）和“污秽”（Dirty）三个词的首字母缩写，从中我们不难看出这家电视台的节目类型是什么样的。低俗归低俗，可这三种节目对于提升收视率而言，都算得上是法宝，至于如何靠这“三大件”实现电视台的复苏和辉煌，就要看身为掌舵人的你的表现了。

M.U.D.电视台
M.U.D. TV

●类型：经营模拟　●制作：Kalypso　●发行：未定
●上市日期：2010年2月　●推荐度：★★★★

□江苏 老黑


为各个时段的主流观众群安排合适节目非常重要

白手起家

在开始一个新游戏之后，玩家所面对的就是这样一个现实：手上没有任何现成的新节目，只有少量的预算，以及一些放烂掉的老电影。你可以在商店界面中购买到一些节目，根据其质量的好坏，它们拥有从1星到5星的等级，而在游戏的开始，你只能买到2星以下节目。之后就可以将节目卡片放置到节目表的时间槽中去，从而观察它的收视率和广告投放商对此的兴趣。

不同类型的节目，在不同时段播出，它的收视率以及所带来的广告收入也是大相径庭的。游戏中玩家要面对的观众总共有八大类，包括儿童、宅男、雅皮士、家庭妇女和老年人。不同时段的收视人群也在不停变化，比如老年人习惯在早晨收看节目，而如果你播出的是动作电影，就会导致老爷爷、老奶奶们愤怒地按下遥控器上的换台开关。为厂商投放广告前，不但要考虑收视对象，而且还要考虑到节目本身的类型。

创业起步

随着收入的提高，你终于有资金制作一些自己的节目——通常只有原创节目才能培养其固定的观众群。你需要雇佣合适的导演、编辑和演职人员，他们同样具有5种等级。在办公室下方的大厅中，会出现一些具有潜力的求职者，通过接洽，你可以将其安排到自己的团队之中。

与《主题医院》类似的是，你可以自主决定电视台办公室的摆放。创造一个温馨的办公氛围，也能够让那些才能一般化的演职人员爆发“小宇宙”，从而创作出更能吸引眼球的节目。P


合理部署各个办公室，创造温馨和谐的工作环境，这可以让职员们发挥“超能力”


当电视台的规模扩大以后，你可以同时拥有多层办公空间

拿破仑——全面战争
Naploleon：Total War

●类型：策略　●制作：Creative Assembly　●发行：SEGA
●上市日期：2010年第一季度　●推荐度：★★★★

■上海 吴浩

《全面战争》系列的资料片，大都是在原作基础上，增加新战役、新势力，对一些特定的历史时期进行细化和补完。而在《帝国——全面战争》的资料片《拿破仑》（以下简称NTW）中，Creative Assembly将加入很多新颖的表现手法。制作方表示，“我们将在《拿破仑》中首次将重心放在推动历史车轮向前运转的著名人物身上，我们将通过拿破仑来为玩家讲述法兰西民族的命运。”

更为动态的战场环境

在以往的“全战”系列中，将军拥有一支披坚执锐的卫队，能够在关键时刻充当突击力量，此外他们还能鼓舞士气。在NTW中，制作组为将军们加入了特殊的光环效果（被动技能），以及更多的战场策略选项（主动技能），如设置陷阱、收容逃兵等。



短兵相接

在制作组演示的这场拿破仑率军面对奥地利大军的战斗中，对方机动力超强的龙骑兵部队偷袭得手，拿破仑“死于”乱枪之下，然而，历史真的被改写了吗？制作人说道：“像拿破仑、惠灵顿、纳尔逊这样的重要历史人物，不会在战斗中被真正杀死，系统会判定他们身负重伤，需要离开军队，回到各自国家的首都修养。待痊愈之后，玩家可以将他们以独立图标的方式，通过战略地图上再次派往前线。”

即便那些“大众脸”将领死于非命，NTW的玩家们也不用担心那些群龙无首的军队会沦为叛军，你可以从后方指派一名将领前去统帅他们。但是由于将军单位在地图上的移动是可见的，因此他们也将成为敌国刺客们争相攻击的目标。

硝烟、地形、天气三大因素，将会影响到战场，部队的视线、战斗力和士气，甚至是火器的故障率都将受到环境影响。另外的一个变化，就是部队一旦累积满经验值，就可以在战场上直接升级为老兵，而不是过往系列中只能在两场战斗的间隔中才能完成自动升级。

内政系统的进化

游戏每回合之间的间隔时间，从《帝国》的6个月，缩短为了两周。这种调整一方面是为了对应游戏的主题：拿破仑当年使用了不到一年时间，就彻底打垮了第4次反法联盟，这只相当于《帝国》的两回合时间。另一方面，玩家所要进行的策略思考以及游戏的节奏，也将得到提升。

回合时间调整之后，玩家将在游戏中感受到季节变化给军事、经济所带来的影响。在俄国寒冬的冰天雪地中行军，远征军每一回合都会遭遇非战斗伤亡。如果你命令一支军队穿越撒哈拉沙漠，那么最终可能看到的结果就是一支虎狼之师最后成为了漫天黄沙中的一堆堆白骨。

扮演拿破仑扫荡欧洲封建势力的玩家也将拥有一些特殊单位，法国的间谍不但能够进行传统的侦察和破坏，还可以在别国城市中宣传共和思想，从而煽动民众的不满情绪。P


法军浩浩荡荡开赴前线

战地——恶人连2
Battlefield：Bad Company 2

●类型：射击	●制作：DICE	●发行：美国艺电
●上市日期：2010年第一季度	●推荐度：★★★★☆	

■天津 无常

几个月前，DICE通过一张南美地图（亚力加港），为我们展示了《恶人连2》（以下简称BC2）的征服模式，以及以“磁力攻击引导手枪”为代表的新式武器。在这次展示中，DICE带领我们领略了全新的多人对战模式——“小队死亡竞赛”（Squad Deathmatch）。

团队死亡竞赛模式

团队死亡竞赛模式区别于Free-for-All式的群殴式战斗，也并不是两队玩家之间的互搏，它最多支持4队玩家同时出现在战场上，最先达成50人击杀数字的队伍将获得比赛的最终胜利。该模式听上去似乎不够刺激，但实际上，它会将传统死亡竞赛的高节奏和火爆场面提升到极限：在玩家所在的小队与敌对势力交战的时候，你不知道剩余的两支小队是否会采取“螳螂捕蝉，黄雀在后”的策略。在混战中，一队玩家实际上要面对三组互为敌对的势力，你绝对不用为了找不到可以扣动扳机的目标而发愁。同时，4支队伍中的每一个个体都处于被敌人四面包围的境地，唯有杀出一条血路，才能获取最终的胜利。

随着比赛的进程，必然有两支队伍最先接近40人的击杀数，而剩下的两支则会沦为“送分”的对象，最终两支强队之间会达成“潜规则”——避免相互厮杀，转而猎杀剩下的“弱势群体”。为了防止比赛出现这种一边倒的情况，系统也会给分数暂时落后的队伍提供一些有可能实现大逆转的装备，如一辆坦克或者一架武装直升机。


无声步枪和火箭筒，偷袭专家的绝配

全新地图


如果你觉得《现代战争2》的多人对战十分乏味，那么BC2将会提供另一个选择

此次展示的两张地图，既不是先前我们所看到的冰雪世界，也不是南美荒原，而是风景秀丽的拉古娜水坝。大量的灌木丛和苍天大树，对于这里混战的玩家们而言，无论是发现敌人，还是射杀敌人都变成了一件非常困难的事情。场景中还出现了一些木质房屋，熟悉前作的玩家应该知道，BC一直以出众的物理引擎闻名于世，因此依靠这些房屋来掩护自己，显然属于不智之举。

另外一张地图，将玩家们带到了巴拿马运河。在这张地图上，DICE演示了BC玩家所熟悉的征服模式：双方玩家为控制地图上的各个战略点厮杀，最先使用完全部复活次数的队伍将被判定比赛失败。而每占领一个战略点，都会给本方的重生次数带来增加。

在巴拿马运河地图的“征服”对战中，我们看到本作新加入的ATV（全地形摩托车）的超强机动能力，对于快速占领战略点而言非常重要。而坦克、武装直升机的优势，由于单兵反重装备能力的增强，已经被严重削弱。



H&S，完整英文拼写为Hack and Slash，顾名思义，其内容不外乎就是豪快的劈砍与杀戮。作为流传已久的游戏类型之一，在不同时代的不同领域中这个概念曾经拥有过差异极大的定义范围，但对于相当一部分的当代电脑游戏玩家来说，狭义概念下这个缩写所代表的含义非常明确，那就是脍炙人口的"暗黑破坏神式动作RPG"。从市场份额占有度的角度来看，没人能否认过去10年中《暗黑破坏神》在PC游戏业内发挥出的影响力。

但销售业绩并不代表成就的全部。10年的历程造就辉煌的同时也令这一游戏类型的系统软肋在如今暴露无遗。真正的典范并非意味着食古不化的固守成规，正视缺陷并加以修正完善才是铸就经典的正确之道。

OK，这次就让我们用对话的方式来聊聊这个问题，在《火炬之光》发售之后，"暗黑3"面世之前，正是谈论这话题的一个合适时机。而交流的双方，则是坏香橙与朋克·赛诺斯。

悠悠MF，尚能饭否
——H&S Game现状与展望会话录

■山西 坏香橙

一、从那支熊熊燃烧的火炬说起

坏香橙：站在新年的门槛上回顾刚刚逝去的2009，不难发现这样有趣的现象：过去一年的游戏发售列表就像把烤全羊放在最后招待贵客的阿拉伯人一样，最好的作品往往都在周年接近谢幕前登场——无论是《边境之地》还是《龙世纪——起源》，《使命召唤——现代战争2》或者《火炬之光》，大作也好黑马也罢，从年底推出的作品中我们可以发掘出无数惊喜，不是吗？

赛诺斯：依个人所见，在刚才列举的游戏中，《龙世纪——起源》属于大肆宣传下推出的焦点之作，获得成功可谓全在意料之中；至于《现代战争2》和《边境之地》则碍于类型所限未能深入接触，故暂不作定论。因此，对于个人来说，以上游戏真正可算得上黑马值得意外惊喜一番的，恐怕只有《火炬之光》了。

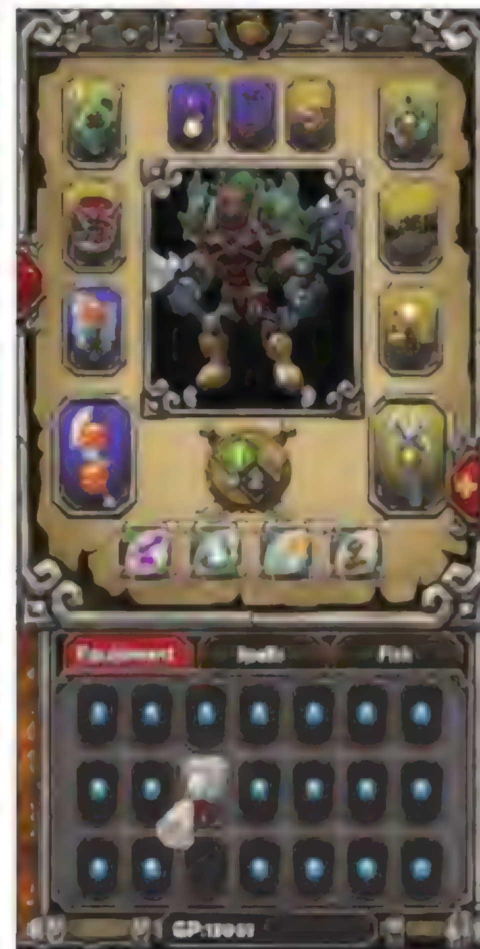
坏香橙：主视角3D游戏眩晕症实在是不折不扣的玩家悲剧啊……也罢，今天就不妨让我们来集中谈谈这个话题：关于《火炬之光》这部小容量中蕴含着大乐趣的出乎意料之作，您的评论又是如何？

赛诺斯：当《火炬之光》的相关消息最早于去年中期现诸网络时，几乎所有人都认为这是个不折不扣的笑话——稍有见闻的观众都不难看出，彼时展示的游戏截图无疑是在对刚刚公布的《暗黑破坏神3》宣传视频进行刻意模仿。半年之后，当成品游戏最终出现在围观大众面前之时，抱着各种心态展开接触的玩家一经上手方才发现自己之前做出的判定是何其的武断片面。没错，这是一部彻底向"暗黑"设计标准靠拢的纯粹模仿之作，但无论是音乐、画面、打击感还是细节功力，整部游戏的娱乐性可以说是毫不含糊。无论是让经历过Diablo初代岁月的玩家备感亲切的城镇BGM，还是兼顾从入门到大众再到发烧友各种硬件水准的游戏需求配置，抑或是音画结合天衣无缝演出效果干净利落的劈砍与射击手感，以及那无孔不入目的皆在为玩家流畅游戏



《火炬之光》，2009年PC游戏界最大的黑马之一


相似哉？相似也



发家致富靠什么？两个字：复制

而做出的体贴设计，甚至仿佛刻意留下的种种利好漏洞在内，所有一切无不能让人直观地体会到设计者在这部容量不到一张CD的游戏中所投入的诚意。无疑，《火炬之光》并不是一部创造新标准的开拓进取之作，但从单纯娱乐获取游戏乐趣的方面来看，却也不失为一款值得一试的守成之作。

坏香橙：不错的评价。那么，如果来给这部游戏的印象做出量化评估，你又会打出多少分呢？

赛诺斯：满分10分的话，扣掉创新不足保守有余的减值，结论分数应该是7.5。但如果换个角度，将由初版游戏Bug引发的加权算入的话，我给出的个人最终得分是8.0。

坏香橙：有趣的结果。那么，引发这一加值的漏洞又是什么呢？无心插柳之间对游戏系统缺陷的弥补吗？

赛诺斯：恰恰相反。事实上，相比于当年在Diablo初代风靡一时的取巧式技术漏洞，如今《火炬之光》中的重演可以说是毫无技巧的恶性臭虫现行例证，将其断定为彻底破坏整个游戏经济与装备系统平衡的真正元凶亦不为过。没错，我说的这个程序错误就是在《火炬之光》正式版推出当日即被爆出的装备复制Bug。然而，尽管这个恶劣的缺陷在很大程度上影响了整部游戏的娱乐寿命，但换个角度来思考的话，我们不难从这个现象中引申出更深层次的问题：延续传承至今已达10年不止的Diablo Like ARPG游戏模式确实如同大众印象般优秀完善吗？这个系统果真不需要彻底的进化升级吗？

坏香橙：另类的答案，争议的观点。好的，下一部分就让我们针对这个话题来展开进一步的探讨分析吧。

二、暗黑理论传

坏香橙：在正式开始之前，不妨让我们先把这个问题阐述清楚：究竟应该如何定义我们所熟知的Diablo Like ARPG游戏系统？

赛诺斯：一个简洁并深奥的问题。让我们从头看起：尽管在一般玩家的印象中，暗黑破坏神的招牌设计就是随点随动自由自在的动作化劈砍系统，但事实上，在Diablo的开发早期，最初的原案依旧是非动作化的回合制或类似系统无误——关于这一点可以翻翻《暗黑破坏神》初代攻略集的附加访谈内容。当然，如果你没看过这本老书也无妨，成品游戏中留下的暗示已经足够说明问题：在1996年的《暗黑破坏神》第一作中，尽管角色的行走、拾取与战斗系统看上去都是纯粹的动作化即时制，但实际上在背后主宰这一切的是什么？依旧是传统回合制角色扮演游戏用于量化移动距离所常见的栅格。要对这一点做出证明非常容易，试试这两个实验：1.按下Z键放大游戏画面，观察一下角色所能行走的最小标准距离，你会明白无误地发现这个单位长度足有两步之多，整个角色的实际移动严格遵循着走格子式的传统标准，只不过时刻维持角色居中的视角与完全即时化的动作使得这一切不像《辐射》那样的回合制游戏般明显而已；2.保持角色位置不动，从初始的金币堆栈中分离出9个最小的单位并扔在地上，完成之后令角色坐标不变并点起堆栈中剩下的金币，尝试着重复一下先前的操作——你将会发现在这个单位格子容量明确为1且不允许压线堆叠的系统中根本就是不可能任务。同时，以角色脚下与脚边的金币为基准，你可以清楚地看到这个系统所使用的单位尺寸格子边界。其实，即使在《暗黑破坏神2》中所使用的基本系统也采取了类似的设计，只不过在续作中的栅格要更加细密一些罢了。

坏香橙：直观的实验。不过，动作游戏难道就不能使用走格子式的单位移动设计吗？这方面的例子似乎还有不少。

赛诺斯：这其实就是个程度化的问题。举个例子：红白机平台上的《超级马里奥》是一部彻头彻尾的动作游戏，它所使用的动作系统单位就是非常精巧的，以至于我们可以在仅有两个身位宽度的狭窄平台上轻易做出诸如“助跑→挑边→起跳”这样复杂的动作。对比之下显而易见，从动作系统的精密度来看，《暗黑破坏神》与传统RPG的距离要比与纯粹动作游戏之间的差别来得更小。当然，走栅格式的行动系统绝不是Diablo游戏的全部本质内容，接下来就让我们来聊聊另一套更为直观的系统设计：随等级提高获取点数可自由分配增强的属性系统。

坏香橙：有这么一个颇具争议的观点如是说：Diablo的属性系统脱胎于传统的DND桌面角色扮演游戏规则。据我所知，关于此见解争议极大。

赛诺斯：争议当然会存在，这种主张并不是三言两语就能解释清楚的简单问题。首先，《暗黑破坏神》的基本系统很明显沿袭了传统TRPG的设计思路。以最简单的角色“攻击”指令为例，在Diablo中我们要想干掉某个挡路的小怪，只消用鼠标左键对着目标轻轻一点即可，剩下的过程，追踪、敲打或射击我们的游戏角色会自动去完成。至于命中与否能造成多少伤害，则交由系统根据人物与装备的属性以及怪物的数据计算得出结论。整个过程作为玩家的我们所能参与的细节实际上并没有多少，伤害不会随着我们按键的长短与力度来产生变化，命中也不会与我们瞄准的是怪物的脑袋还是身体部位而有所关联。其次，基于《暗黑破坏神》的简化版龙与地下城冒险模组的确存在，这个模组的设计是如此的简洁，以至于玩家根本不必去刻意学习规则与收集各种多面骰就能玩得很欢乐。整部游戏唯一需要的色子就是标准的六面骰。很显然，这个充满玩票意味的TRPG模组并不能说明什么实质性问题，那么究竟该如何评析Diablo与DND系统的差异呢？依个人所见，如果将传统的DND规则视为基准与Diablo做出横向对比的话，Diablo的系统特点可以用8个字来概括：数据繁杂，规则简单。



存在于另一领域中的格子

坏香橙：可以说得详细些吗？

赛诺斯：Elite=（+1）/100%，这是《暗黑破坏神2》中的NPC商品出售公式之一。诸如此类将变量与常量加以混合进行复杂计算的公式在整部Diablo2游戏中可谓屡见不鲜，而这种情形在DND这样广为流行的TRPG规则中则不多见。原因很简单：对如今CPU主频计量单位已达GHz的个人电脑来说，Diablo程度的公式运算并不是什么难题。但对于主持TRPG的


《暗黑破坏神》之扔不下去的775块钱——这下看到那栅格的边界么？

凡人DM而言，如果在一场游戏中要把2/3的精力放在与有随机数参与的四则运算进行较量上，那么唯一的下场就是在最短时间内将玩家和主持人的兴致同步消磨殆尽。这也就是尽管两套系统都采用了名称相似的人物属性，在Diablo中可以将数值"催谷"至成百上千而TRPG一般仅仅会在两位数间徘徊的真正原因。另一方面，由于依靠"增加公式计算难度"来提高游戏系统研究价值的方式在TRPG领域被证明彻底行不通，因此对那些擅长摆弄数学模型的桌面RPG设计师来说，合理的出路便只有"在玩家可以接受的范围内适当扩展游戏规则的容量"一途。事实证明，尽管在上手性方面多少还存在一定的问题，但对于真正热爱角色扮演的玩家来说，用逻辑思考来代替数字运算的确是能在不丧失游戏乐趣的前提下保证架构深度的可行解决方案。

说完DND，再让我们回过头来看看Diablo那边的情况。从这个系列的初代开始，Diablo的游戏开发原则就是"让所有感兴趣的玩家都能享受上手即玩的乐趣"。在这种创作思想的驱使下，自然不会做出像DND规则中那样一张新手人物卡需要耗上好几天来制作的设计，取而代之的就是我们现在手中这个任何玩家都能在5分钟内掌握基本要领并将注意力保持至少15分钟的成功作品。但是，尽管这个极易上手的系统用简明直观的第一印象吸引了接触者的关注，若想让玩家保持兴趣将游戏的生命延续下去，拥有潜力值得挖掘的游戏系统依旧是必须具备的。然而正如上文所言，为了照顾新玩家的上手难度，Diablo对整个系统结构的极大简化直接造成了后期规则扩展研究余地有限的尴尬局面。面对这种矛盾，暗黑破坏神制作组的设计师没有尝试去继续深入打磨规则，反而直接给出了最为直观的应对策略：在保持游戏基本规则不变的前提下，用数量繁多特征各异的装备来扩展游戏的内容。事实证明了这个对策的收效是如此的成功：对于玩家来说，游戏的最大乐趣来源就是付出时间后得到的回报。相比于呈线性增长缓慢成形的角色实力提升，属性造型名讳无不耀武扬威的精品装备无疑是对玩家兴奋点更为爽快的刺激，再加上物品随机掉落这种近乎无底洞的绝妙设计，整个方案轻而易举就能把玩家的注意力从对比研究游戏系统规则转移到无尽的装备收集上，最终结果就是让游戏的时间成倍延长。对于开发商来说，将现有体系中未能使用的少量数据模型添加到作为后续追加内容的新装备中让玩家保持新鲜感，相比于从头做起研发新系统无疑是来得更为轻松的开发之道。毫无疑问，从商业化游戏存在价值的角度来看，无论是玩家还是开发者，Diablo所创造的设计都是如此的令人满意，没人可以否认这一系统在创造利润价值上取得的辉煌胜利。

坏香橙：我们终于回到主题上了。那么，这个系统果真如同过去10年创造的商业价值所证明的那样完美无瑕吗？

赛诺斯：当然不是。和改进系统规则的传统游戏进化方式最大的区别在于，Diablo式通过收集装备来获得持续乐趣的游戏基础是建立在非逻辑的随机数上，因此一旦装备获取这个环节出现纰漏，那么整个幅度有余厚重不足的系统很快就会宣告崩溃。初版《火炬之光》中的复制Bug引发的后果就是现实例子：经由这个漏洞玩家可以轻而易举地获取大量的金钱，之后既可以选择反复赌博来获取精英装备，又可以选择重复强化一般装备的属性，最终在开局阶段即拥有彻底破坏游戏设计所规划的人物实力。的确，这种通货膨胀式的愉悦回报可以让玩家在短时间内陷入狂热的亢奋状态，但正所谓来得猛退得快，这种病态的快感并不能持续多久，玩家很快就会感觉乏味随之意兴阑珊地将游戏束之高阁，这样的下场恐怕无论是玩家还是开发商都不愿意看到吧。

坏香橙：看来这个系统要远比想象中来得脆弱呢。

赛诺斯：不仅如此，更严重的是，Diablo式系统将装备地位核心化付出的最大代价就是游戏后期内容的趋向单一化。对比一下Diablo1与2两代游戏就会发现，如果说D1至少还有个勉强算完整的故事背景内容的话，那么到了D2整个游戏的情节设计就成了彻底的闹剧。既然整部游戏的真正价值重点只有装备收集，那么其他一切在常规RPG里必备的元素变得无足轻重也不足为怪。所以整部D2都找不出一段像样的剧情对话；所以圣武士与死灵法师可以无视信仰与道德观差异相安无事地为了收集装备而并肩战斗；所以无论NPC如何歌颂你的功德，暗黑破坏神三兄弟依旧带领着一众手下肆虐如常只等英雄打上门前来拜访MF。诚然，以盈利性游戏系统设计的标准来说，Diablo无疑是极为成功的，但如果以RPG的标准来看，Diablo究竟还剩多少资格可以算得上是角色扮演游戏？

坏香橙：作为泛用式模板Diablo无疑是成功的，但作为角色扮演游戏则是失败的，这就是结论吗？

赛诺斯：没错。那么相对应的解决之道又是什么呢？让我们用最后一章来探讨这个问题。


骰子，TRPG中最常用的随机量制造道具——你看出右边那颗是个什么东西么？

三、谁说这里的出路唯有MF？

坏香橙：我们已经得出了结论，那么接下来就请拿出完善的方案吧。

赛诺斯：如诸位所愿。在上文的论述中，我们已经对Diablo的设计实质做出了诠释：一个基于传统RPG架构、以装备收集为核心的动作化范用型游戏系统。那么，既然角色扮演的原则与这个系统的核心不兼容，作为改进的计划方针，我们为何不试着在Diablo类型定义的另一个词头中寻找对策？

坏香橙：你的意思是——哦，我明白了。

赛诺斯：没错，RPG无门的话我们还有Action这个关键字没挖掘嘛，为何不在动作性上考虑新出路呢？

坏香橙："但是现有的动作成分难道还不够吗？"——我估计很多人的第一反应会是这个。

赛诺斯：发展提升的余地当然是


增强对话和剧情？好主意，只可惜暴雪本身不见得这么认为

存在的。空口无凭，还是让我用例子来证明吧：

1.《魔鬼英豪》（Revenant）
游戏类型：角色扮演
研发公司：Eidos
上市时间：1999

赛诺斯：即使以现在的眼光来看，这部3D游戏在制作方面所付出的某些努力依旧是值得称道的。1999年正是Diablo引发游戏制作业大规模震动的全盛期，国内外无数制作组推出了数之不尽的跟风捞钱赝作，在各种千篇一律换汤不换药的鱼目仿品之上，《魔鬼英豪》可以算是貌合神离出类拔萃进取之作的代表。故事情节、装备系统还是人物属性之类暂且不论，我们重点来看战斗系统：和《暗黑破坏神》最大的不同在于，在《魔鬼英豪》中要想干掉挑衅的敌人可不是往对手头上用鼠标轻轻一点那么简单，正相反，一切的相关操作都要玩家调整距离看准时机按下控制键才能让角色展开攻击。更意外的是，这部游戏中还存在“招式”这样的动作设计，只要准确输入组合键指令就能发出各种性能、威力各有不同的特殊技——没错，就像我们在传统动作游戏里所接触到的一样。

坏香橙：用组合键发招吗……看上去还不错，不过问题是如果碰上像我这种至今不会放波动拳的笨蛋岂不抓瞎？

赛诺斯：没错，这部游戏只是方案之一，来看下一部。



魔鬼英豪

2.《银色幻想》（Silver）
游戏类型：角色扮演
研发公司：Infogrames
上市时间：1999

坏香橙：恕我直言，这部游戏的画面看上去……真有点眼熟的说。

赛诺斯：你的直觉是正确的。这部游戏的画面和当年热门一时的《最终幻想7》属于一个风格，都是3D人物+2D背景的折中方案，当然实际系统完全是即时化的另一套。和Diablo的随点随动又有不同，《银色幻想》的战斗系统采用了键盘+鼠标的组合模式，但真正的关键还是鼠标的手势——没错，如今在浏览器中广泛应用的鼠标手势早在10年前便被这部游戏所采用，至于实际效果则见仁见智，反正我当年的感觉实属一般。

坏香橙：不够直观，是吧？



《银色幻想》

赛诺斯：没错，虽然这部游戏的设计理念很是豪爽，但要知道在游戏中实际控制的可不止主角一人，人多手杂的情况下还要左右比划才能出招，一般玩家感到麻烦也是情有可原。无论如何，《银色幻想》的系统确有创意不假，但不是最好的方案也是实话。

坏香橙：看过两个例子都是有待改进，那么还有更合理的方案实例吗？

赛诺斯：当然，让我们一起来看看最后的这个例子。

3.《救世传说》（NOX）
游戏类型：角色扮演
研发公司：WestWood
上市时间：2000

坏香橙：果然是这部游戏呢。一部至今为止依旧不乏话题的争议之作。

赛诺斯：我要特别提到这点，萦绕在这部游戏上的争议是个彻彻底底的“国王的新装”式的笑话：早在这部游戏刚刚上市的时候，一群眼高手低的所谓评论专家草草通过了一遍角色的训练课程，随即大言不惭地做出“这部游戏完全不能与Diablo2相提并论”的不负责结论。最悲哀的是，这种严重扭曲的评断随着WestWood的被收购与Blizzard的兴旺一路流传至今，直到近年来依旧以讹传讹泛滥不停，堪称是国内游戏评论界的一大流毒。

那么这部已经成为遗产的游戏到底该如何评估呢？不妨让我们重新论证一番：这部游戏提供了三种可选择的职业，每种类型都提供了完全不同的游戏感受——战士追赶敌人展开拉锯战，法师被敌人不断追逐在运动中寻找机会进行反攻，术士则拥有最为强大完整的召唤技能来转移敌人的火力集中。相比于Diablo2，《NOX》的设计重点非常明确，那就是动作性至上。法术类角色可以在移动中施法且不论，单说玩家如果想让角色对敌人展开攻击，最起码的操作就是首先用鼠标右键控制人物跑到对手身边，然后移动指针瞄准方向，最后按下左键挥出武器——回想对比一下便不难明白，整个过程完全就是传统动作游戏的套路，只不过摇杆与十字键被换作了鼠标箭头而已。认真体验过这部游戏的玩家都清楚，《救世传说》在动作化的道路上要比Diablo走得更远也更成熟，因此在这个依靠扩大装备库容量换取玩家积极性的方案愈发显得局限保守的年代，为什么不试着来从这种已然蒙上尘埃的成功作品中吸取经验呢？

坏香橙：总算是有了值得参考的结论方案。无论如何，对于Diablo这种已然成为商业标准的游戏经典来说，守成并不困难，但如何百尺竿头更进一步来创造业界新高，全面的进化革新依旧是必需的，愿Diablo一路走好。好了，感谢各位收看今天的节目，我们下次再见。

赛诺斯：下回见。

（8神经乱入：哎，看你两个说到最后也没提到《刀剑伏魔录》，关于优秀的国产游戏橙子你也应该多关注下啊！）P



《救世传说》



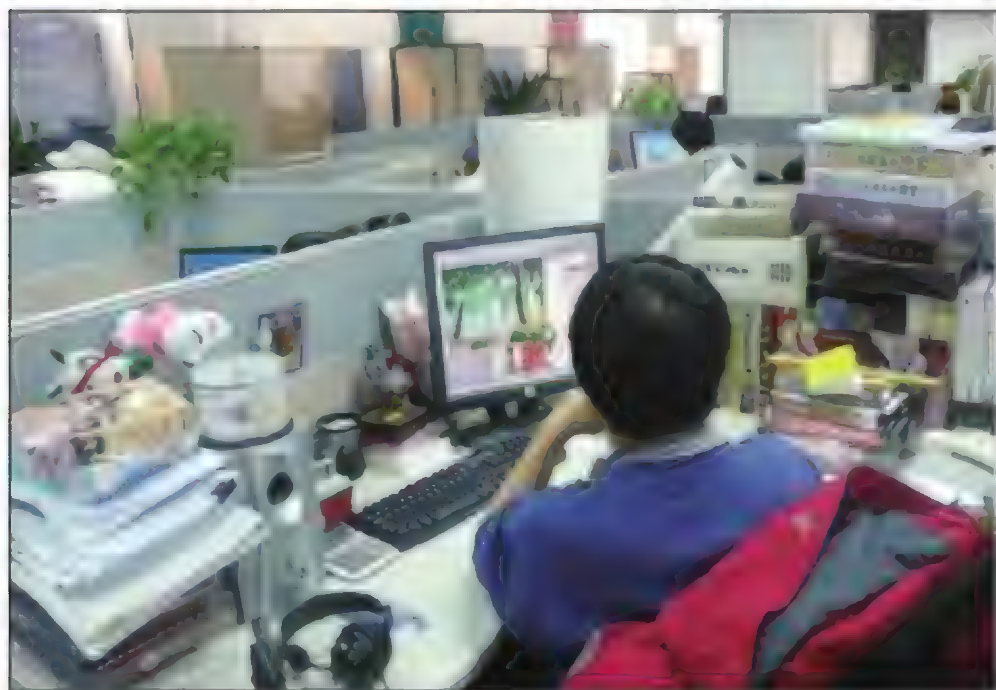
守望楼兰
——寰宇之星小成本制作

1 “这是一个萎缩得不能再萎缩的市场了”。2009年岁末，这是在本刊记者走访的几家单机游戏代理公司中，听到最多的一句话。这句话的背后，是伴随着市场的萎缩以及单机游戏代理的无望所产生的深深寒意。

受限于我国台湾省的部分游戏不能在内地同步发售、网络下载盗版盛行等原因，已经淡出媒体视野许久的寰宇之星，终于在岁末发布了一款由寰宇之星参与策划，5R工作室主力研发的游戏产品《楼兰》。与年初发售的另一款同为自主研发，且市场销量相对颇佳的《红楼梦》相比，研发、运作模式上有着诸多的相似，“自己做游戏”这或许也标志着以寰宇之星、娱乐通为代表的内地单机游戏代理公司一种新的转变——从“卖菜”到“种菜”模式的转变，这也是2009年乏味的单机游戏行业中为数不多的新鲜话题之一。

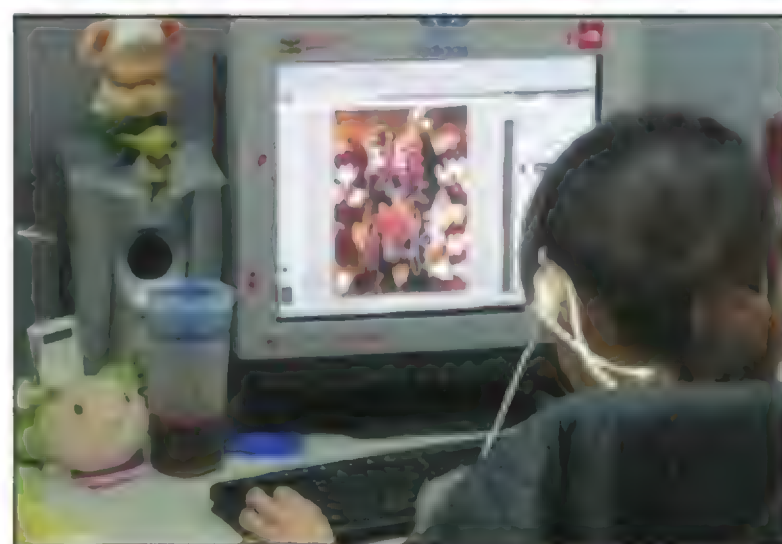
其实刨除这些表象的因素来看，以上两家公司所选择的开发题材都是AVG，这种在日本流行多年的漫画插画式贯穿剧情的游戏，本身并没有很高的技术门槛，相反，在剧情剧本的构思以及人物造型的风格上，却颇多讲究，与其说是游戏，不如说是一本唯美的、剧情跌宕的彩色互动小说。该类型游戏中，《逆转裁判》《秋之回忆》《第七夜》等更是深入人心。而常年代理发行我国台湾省以及日本RPG的寰宇之星、娱乐通，深谙此间的玩家口味。在阻击盗版无力，正版产品不能同步发售的情况下，与其承担高风险的版权金付出，不如另辟蹊径，开创出一种“小成本独立制作”之路，以寻求突破，而《红楼梦》的成功，无疑为同业者树立了榜样。寰宇之星在现实处境中的“跟进”行为也恰恰迎合了这种思路。

“这样的一款游戏，制作成本是什么量级的？”当本刊记者分别用十几万、几十万、百万等数字来寻求印证时，一位产品经理说：“当然得是几十万以上，但可以控制在百万元之内，前提是，在外包时，很多环节没用利用顶级的人员来制作，因此省却了不菲的成本。”即便是这样一款麻雀虽小、五脏俱全的游戏，其方方面面的统筹、整合，也颇费心力，众多人员倾注了一年左右的时间。“当然，我们的目标前提绝对不仅仅是收回成本，至少也应该期望获得一定的盈利”。


《楼兰》制作组的成员为记者演示游戏

然而这种通过充分分析玩家需求，分散外包、模块式、结合短平快等特点小成本制作的游戏，却在部分网友和玩家中有所争议，甚至部分玩家对这种“非技术主流”的表现形式表示了担忧，一位玩家认为，国产游戏的制作水平并没有进步，相反，在恶劣的大环境下，最受玩家欢迎的大型中文武侠3D 2D RPG题材的单机游戏正在逐步消亡，大成本的制作且较高风险的预期收益遏制了该类题材的发展，国产单机游戏，真正的“中国制造”正在走向另一个极端。

这让记者想起了几年前同为娱乐经济的国产电影中，小成本制作的电影作品，最终以小搏大的商业模式，或许无需紧跟好莱坞或者张艺谋的高成本的人海战术大片，只需牢牢抓住那剩下的最小的一块蛋糕，保证盈利和票房，倒也能活得自由自在。中国电影和中


制作小组的一位MM正在聚精会神地工作中

国单机游戏，两个颇多相似的产业，不过后者正在重复着前者若干年前的道路。

就在记者截稿之日，业内传闻已久，由网元公司投入2000余万元资金，原仙剑四主要研发人员张毅君为负责人的烛龙研发团队正式公布了历时两年多时间制作的大型3D单机中文RPG《古剑奇谭》，当然，因为制作团队的背景，多数的玩家更愿意把《古剑奇谭》看作是“仙剑系”游戏，而北京软星突然公布的“仙剑5”博客，也让业界几多猜测，“两剑争锋”，或许成为2010年国产单机游戏的一大看点。网元公司的加入，为“自己做游戏”的模式带来的不仅仅是大资金的诠释，而是一种更为坚定的信心，不过，更高的投入，也意味着更多的商业风险，当然或许也是更高的收益。

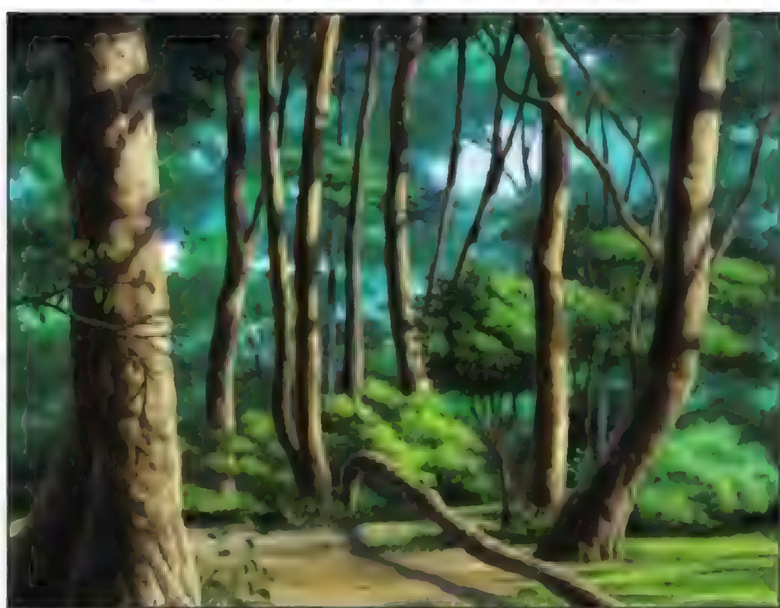
2010年，寰宇、娱乐通、网元，3家在中国内地颇具名气的代理公司，分别用各自的方式演绎着从“卖菜”到“种菜”模式的转变，国产单机游戏，在“自己做游戏”的路上走好！



的突破之路

■本刊编辑部 北四环组

2日式文字AVG又被称作"电子小说"，可以说是动漫文化与游戏文化结合最紧密的一个衍生品。凡是喜爱此类游戏的玩家，也大多对日式动漫有着一定的偏好。同时，由于此类游戏并不追求最新技术创造的声光色效，所以其卖点便放在了人物设定与剧情塑造上面。一款成功的文字AVG，是不可能没有成功的角色与剧情来支撑的。仔细审视寰宇之星这款即将开发完成的《楼兰》，可以发现它的编剧不仅是个年轻的女孩，而且与去年娱乐通的《红楼梦》编剧同为一人。回顾近年来的国产游戏，但凡是以剧情取胜的作品，其编剧几乎皆为女性（昔日的上海软星，现在的烛龙制作组同样有一位金牌的女性编剧，创作了《仙剑奇侠传四》等作品的剧情故事）。联想到这些游戏的故事情节大多以悲剧收场，这是否能说明女性细腻的笔触更能胜任此类故事创作？同时，在创作情感戏方面女性编剧也更有优势？


《楼兰》的场景设定

怀着这样的疑问，笔者特意采访了一下《楼兰》的编剧莫妮芙，请她来聊一聊这次《楼兰》的剧本创作。

大众软件：《楼兰》这款游戏讲的是一个怎样的故事呢？

莫妮芙：在刚接下楼兰这个案子的时候，只被告知要以"楼兰"作为舞台背景，其他的东西可以自由发挥。可是，我并不是一个走商业路线的剧本人呀。开始想的点子都很奇怪，不一定适合市场（笑），发了几个提案给制作小组，全都被打回来了。结果就索性直接问他们，到底想要怎样的故事呢？结论是"穿越""悲剧""感恩"。头两个元素，相信制作小组是基于市场考虑，最后一个元素为什么会诞生呢？这我也不清楚，但总之"感恩"就是贯穿整个故事的主题了。

大众软件：谈谈在角色和剧情塑造方面的一些感受好吗？

莫妮芙：在创作这个游戏的角色个性时，真是改了很多次了啦……初拟跟最后落实的形象变化幅度非常大，这主要归咎于我创作的习惯就很爱改（苦笑）。作品是创作人的心的表现，初拟时可以假装很商业，但实际下笔之后，完全骗不了自己也骗不了别人，写得到的东西就是写得到，写不到的东西就是写不到，到最后我还是设计了一些非主流角色。

在剧情方面，上次《红楼梦》已经是悲剧了，这次又是悲剧啊啊啊——！（掩面）认识我的人就知道，我开心的时候会笑个不停，不开心的时候会生气，而不是哀伤。悲剧对我来说真的太有难度了，叫我写搞笑还比较好，写悲剧的话真是叫自己也抑郁得不得了。

大众软件：你不觉得悲剧比喜剧更具有表现力吗？

莫妮芙：其实我觉得，悲剧这个潮流已经走到最后了。接下来如果有令人边玩边笑个不停的游戏面世就超棒啦！可是AVG这种游戏类型，搞悲剧确实是比较稳妥安全的。若要做边玩边笑的游戏，恋爱养成类的游戏会比较容易发挥——以上纯粹个人意见喔（笑）！记得跟制作小组讨论这个故事的风格时，他们说要悲剧，要治愈感。我就一直在问什么是治愈感，也不止问制作方，还问了很多也在做游戏的朋友。说真的，直至这个案子结束，我还是搞不懂什么是治愈感……

大众软件：了解的玩家会在游戏里去感受你是否表现了"治愈感"的。说起来，剧情和角色你更擅长哪一方面？

莫妮芙：我比较看重的是剧情，一般的AVG是角色导向的，而我则是剧情导向的。剧情导向的剧本，会相对无视角色的讨喜度。不过，这次有制作小组把关，出来的效果可能会比我上一部剧本好喔。

大众软件：能简单介绍一下游戏中的角色吗，尤其是女性角色？

莫妮芙：这次游戏中的可攻略女性角色有5个。我在这里简单介绍一下其中几个。

灵歌：鲛人族公主，天然而纯粹的萝莉。她未懂事就被一直囚禁在一个水池之内，从来没有跟人沟通过。可以说她的年龄是虚长的，虽然实际上有十多岁了，但纯粹无垢。

依塔：神木宫宫主，亦正亦邪但认真守礼的娇小女生。她很敢做，只要是想做的事，哪怕是极恶坏事也照样去做。这个角色很具争议性，写的时候就一直觉得她的定位很危险……不知道会不会被市场所接受？（扶额）

暮岚：独立特行、爱好大自然的粗暴御姐。被制作小组说她很像捻红呀（笑），在我的剧本中，只要一出现恶女，不管她有没有具备别的元素，也会被说像捻红（编者按：捻红是娱乐通《红楼梦》中的人气角色），可见捻红实在令人印象太深刻了……


《楼兰》的人物设定

大众软件：最后有什么想给玩家说的话吗？

莫妮芙：这次的作品以古代楼兰作为舞台，挺有特色的。看到角色的服装不再是校服或者魔女装，而是融合了幻想元素和中国风／西域风的服装，令我感到挺有新鲜感。游戏画面方面，我个人也是挺期待的。我和玩家一样希望能早日玩到成品！

编者按：《模拟人生》是PC平台最具特色和销量最佳的游戏系列之一。但这个系列我几乎从来就没好好玩过，好几次都已经兴致勃勃地将新作安装在了硬盘里，但都没有忍受超过半小时就退出并卸载了。游戏中来源于生活却又远远低于（或者说高于？）生活的“模拟人生”令我迅速就产生了烦躁情绪。也许是我并没有找准玩这款游戏的最佳时机与心态？那么，你想听听一个《模拟人生》的铁杆玩家是怎么说的吗？在看玩下面的文章后，你也许会更加清楚地认识《模拟人生》这个大名鼎鼎的游戏系列。

哥玩的不是游戏，是寂寞

——我的“模拟人生”

■北京 vip909312

最近听说《模拟人生3》发布了第一款资料片《模拟人生3——世界历险》，不禁感慨万千。一则是感慨EA公司的了不起，在这样一个网络游戏大行其道的世界里能有几款单机游戏经久不衰，实在是佩服其创造力，也实乃单机游戏玩家之大幸；二则是感慨世间万物变化之快，想当年我还在玩《模拟人生》1代，而如今已经人是而物非。看那足以以假乱真的房屋，栩栩如生的人物表情，物品随着摆放离光源位置的远近角度会立即产生不同的反射和阴影，在晚上点燃壁炉在火光映照下躺在沙发上打电动，户外的游泳池还可以感受到水波和看到池底……以至于我当初接触到的完全是一款不上档次的小游戏了。

作为一个铁杆的老《模拟人生》迷，虽然现已退隐江湖多年，但还是对那段时光保有无限的怀念。因为这款游戏不仅消磨了我大量的无聊时光，更隐约传达了生活的道理。虽然我相信这并不是EA有意而为。

历史要追溯到初一的寒假。当时同学给我推荐一款名为《虚拟人生》的游戏，于是乎我兴冲冲地跑到电子市场问店老板，老实的店老板头也不抬的递给了我《模拟人生》，并大放厥词说其实这就是《虚拟人生》，名字印错而已（那时候很多非正版游戏的质量还不高）。于是乎我就幸运地邂逅了这样一款游戏大作。以至于开学之后，同学手舞足蹈地给我讲如何将虚拟人生里的Boss以非人方式残虐的时候我满脸迷茫一头雾水。

从这款游戏的发行方向来说主要是广大年轻的“半边天”朋友，但说实话，对于像我这种有着纯正的大老爷们来说也魅力不减。因为在那个红警星际杀红了眼的时代，能有这样一款内容上不被和谐，画面上又极具欣赏力的和平游戏实属不易，换一种风格换一种心情。就这样，《模拟人生》很快陪我度过了初中三年。

如果说故事就这样完结的话那显然是不符合逻辑的。事实上，我如何玩上了这款游戏并不重要，重要的是当我对这款游戏玩上瘾了之后，却得到了一种无比强大的空虚感。用一个划时代的词来说，我越来越感到“寂寞”。这也成为了我脱离《模拟人生》的原因。

一、寂寞是模拟人的寂寞


寂寞是模拟人的寂寞

我是一个模拟人，我叫迈克尔，我是这个模拟社区的第一个迁入居民。我的性格已经被确定，我的性格指数用数字来衡量，比如“外向：5，整洁：3”等等。我不能和性格相对的人同居，否则友情点数会降很低。

我初始资金只有两万，出去买地和买房，所剩无几。不过这点我不用担心，因为我有一份没有竞争的工作——军人，我通过一台999块钱的电脑上找到的这份工作。这是这个模拟社会里收入最高的工作，不管我干得好不好，只要我不连续两天不上班，我就能保住我的饭碗。况且我也不知道我的工作情况怎样，因为我工作时不在家。我升职时不用写简历或者面试，只要技能点数和朋友数目达到要求就行。我并不感觉到工作很累，因为我回家之后还有精力画一幅画，这样可以提高我的娱乐值，同时还能赚些外快。这种一举两得的好事在模拟社会里不多见的。

我家有一只狗，我一般不管它，只是喂喂食而已。但是当我社交值很低时，我会疯狂地折磨它，以满足我对社交的要求。我平时没有爱好，我生活没有目标。我在这座房子里一是为了满足我的进度条，二是为了多赚些钱。我的进度条一共有八项：体力、饥饿、舒适、娱乐、社交、卫生、小便、房间。当它们都绿的时候我就会有一个好心情，有了好心情我就可以通过读书来增加我的技能点，这样便可在工作中升职，然后我就能多赚些钱。有了更多钱，我就可以在付完



三天一次的账单之后用余钱去购买更好的家俱，如此我便能更快地提高我的进度条。所以归根结底，我挣钱也是对我的进度条负责。我知道一些普遍的进度条规律：越贵的床体力增加越快；越贵的冰箱饥饿增加越快；越贵的电脑娱乐增加越快；房间里一定要有灯，否则我的房间值会很低，很低时情绪便不能达到四格，不能达到四格升值就很困难；另外，小便增加的时候卫生会减少；饥饿增加的时候小便会减少；体力增加的时候小便和卫生会减少……等等。

我平时会邀请一个叫贝拉的女人来我家，一天只能邀请一次。我们通过说话可以增加交际点数，但交谈的时候她找我谈话并不会增加社交，只有我主动找她才可以。当友情值超过50我们就是朋友，玩笑、赞扬、款待、拥抱等最好到友好度超过60、70以后再进行，否则很可能降低友好度。然后可以邀请她一起看电视，这样可以使她的娱乐增加，顺便请她吃一顿饭，这样她饥饿会增加。当我估计着她所有进度条都绿的时候我便可以向她求婚，当然她99%都会答应，不管她有没有老公。

我不知道生活的意义在哪里，因为我不能控制我的思想，即便是我偶尔跳出来一个想法，也会有一股强大的不可违背的力量阻止它。我不知道这样的日子什么时候终结，我只知道最便捷的让我死去的方法是把我扔到游泳池里，然后撤掉梯子，我就会因劳累淹死在游泳池里。

这便是一个模拟人生活的真实写照。



各种模拟人的死法中最笨的必然是游泳池溺水事件了

二、寂寞是玩家的寂寞

首先说一下游戏中的Bug。这里的Bug并不是漏洞，而是游戏中不合逻辑的地方。

1.时间问题



《模拟人生》的意图是构造出一个虚拟的世界

控制一个模拟人从屋内走到屋外，看上去和现实生活中的动作差不多。但模拟世界的时间却过了好几分钟。显然这对于一个精神和体质都正常的人来说实在是有点说不过去。但这也是不可调和的矛盾，因为如果按符合逻辑的方式设计，那么模拟人就要瞬移了。

2.大小便问题

这本来并不是一个大问题，无伤大雅。游戏中为了操作方便，只定义了一个"小便"进度条，如果进度条过半，小便就变成了大便。这对于一个初中生理解起来并没有什么难度，可偏偏在某一个假期老爸老妈强迫着和刚从幼儿园毕业的妹妹一起玩这个游戏。我不得不佩服如今小孩子的洞察力，仅仅一个暑假期间，妹妹便养成了勤上厕所的良好习惯……

当然还有其他Bug，诸如金钱问题，社交问题等等，再此便不再详述了。虽说在《模拟人生2》中这些问题有所改进，模拟人变聪明了，他们可以直接跨过地上的小杂物而不会笨笨地绕路，可以依照人数在餐桌前上好菜，使整个模拟世界变得越来越逼近真实。但是，Bug始终是有的，因此基于这些问题，广大模友们开发出了各种异想天开的玩法，其程度足以被和谐掉无数次。首先，各种模拟人的死法就不用再一一详述了（个人认为最残忍的当属火灾而亡，而最笨的必然是游泳池溺水事件了，那个模拟人怎么就不知道从泳池旁边爬上来呢……）。曾经看到过网上的游戏心得，例如：为了挣钱可以和一个单身女郎结婚，之后这个单身女郎的家产就会被当做嫁妆全部归入现有财产，然后再找个泳池制造一个所谓的"游泳池意外死亡事件"，如此往复，金钱便可迅速增长。再例如，先控制一个男性和一个有家室的女性增加友好程度，结婚、退出，接着进入那个女人的家，控制男主人再把老婆抢过来，如此往复……（女性朋友请理解，其实我也想看看抢老公会是什么情况，可游戏设计只有男性能求婚）。

我相信EA的初衷是好的，只是为了模拟现实生活中各种意外的死亡。试想如果游戏中增加了"跳楼"这一项，不知道这款游戏又要增加多少发行量了。记得以前看过一篇文章，以GTA为源头，探讨了游戏中设计"现实世界"的影响。游戏中设计现实世界的内容，目的就是为了得到玩家的认同，进而增加玩家的投入。从心理学上来说，这属于角色投射的一种方式，玩家充分投入后才会体验到游戏的乐趣。而对于《模拟人生》来说，完全是照搬了现实社会，可以说模拟人就是玩家意志的直接体现，所谓的模拟人实际上就是在按照玩家的意图在做事，玩模拟人就是在"玩"我们自己。那么，如果说这些异想天开的玩家很多的话，不正说明了我们每个人都有虐待癖恋物癖破坏癖等各种现实社会中被视为异端的癖好么？所以说，《模拟人生》不失为一款很优秀的心理测试机，完全将我们野性的一面暴露在阳光之下。



寂寞是模拟社会的寂寞

三、寂寞是模拟社会的寂寞


《模拟人生》不失为一款很优秀的心理测试机，完全将我们野性的一面暴露在阳光之下

讲到这里，想必没玩过这款游戏的人也明白了，《模拟人生》的意图是构造出一个虚拟的世界，并无限地接近于我们的真实世界。而玩家的乐趣就在于，突破了年龄以及条件的限制，得到一个重新塑造自我的机会，实现一个在现实社会中不可能、没有机会实现的自我——比如明星，比如魔法师。我们可以在实现自我的同时得到精神上的满足。但是，这样的一个模拟社会不可能完全与现实社会相同，毕竟现实的人类社会已经经过了数千年的发展和演变。

首先，模拟世界中的规则制度并不完善，某些Bug的行为并没有法律或者道德进行约束，只要是在游戏范围内，模拟人可以做任何事情。再者，模拟世界中的各项事务均符合一定规律，没有变化，不能发展，只要找到了游戏规律就一定能成功。如果一个社会不能发展，人与人之间没有一种巧合，没有突发事件，那将是一件多么可悲的事情啊。但现实社会并非如此，比如爱情，比如工作，这些事情或多或少地掺入了个人情感的因素，有时甚至是突然降临，令我们措手不及，这便是模拟世界之所以只能成为模拟世界的根本原因。第三，也是最重要的一点，模拟人的所有属性都是用数字来衡量的。即便是在《模拟人生2》中也仅是将室友简单地分成结婚/订婚/朋友/仇人…等8种情感。这样生成的一个社会必然是一个单调的社会：人与人的生活都相似，每个人都没有欲望和目标，只知道一味的服从命令，每个人都不会生病、车祸、遭遇地震以及各种意外。所以生活平淡而无味。

事实上，当我们用金山游侠将金钱修改成无限之后，反倒会发现我们所控制的模拟人整日无所事事，可以一两个小时之内站在房间里一动不动，等待进度条的审判，然后再根据进度条来弥补各项数据。这时的《模拟人生》便失去了它本来的乐趣，因为唯一决定成败的因素——钱已经完全满足了。并且在这个现有的框架之下我们没有其他事情可做，所以只剩下傻傻的等待。即便是到了《模拟人生2》以及《模拟人生3》的时候也是这样，虽然EA公司给游戏者增加了更多目标，让游戏看起来更类似于一款武侠游戏，但其作用和增加一个进度条差不多，完成目标之后依旧是无限的空虚。我想大概就是如此才衍生出了各种无聊的玩法。然而现实社会中并不会如此，尽管某些人很有钱（我们暂且将这部分人等同于模拟人生中用金山游侠修改过的模拟人），但这些人并不会因为有钱而失去生活的乐趣。比尔盖茨很有钱，但是他现在致力于慈善事业；周杰伦很有钱，但他一样会为音乐付出努力。这些人有钱但并不会失去目标和爱好。正因为这样我们的世界才丰富多彩，我们的世界才一天一天的以一种我们不可预料的方式变化。

但是话说回来，如果说偌大的一个现实世界能用一台计算机来模拟的话，那也确实太天方夜谭了，至少对于现在的科技来说，这绝对是不现实的。所以，这里又是一个不可调和的矛盾，终究使模拟的世界不能和现实等价。如果说有一天模拟世界和现实世界完全一样了，那么我们反倒应该恐慌：我们生活的社会究竟是模拟的呢？还是现实的呢？其实EA也适时地发布了一款《模拟人生——魔幻天地》的资料片来提醒玩家，《模拟人生》只是个游戏，它并不是仿制了现实社会的一切东西。

四、寂寞是现实社会的寂寞

好吧，模拟世界很寂寞，那么现实世界又何尝不是如此呢？

模拟世界的人没有目标，现实世界不可能如此；模拟世界的人没有野心，现实世界不可能如此；模拟世界的人没有欲望，现实社会中不可能如此；模拟世界的人不管睡多长时间都能迅速地从床上爬起来，现实世界不可能如此；模拟世界的人只要交谈就能增加亲密值，现实世界不可能如此；模拟世界的人亲密值只要超过50就能成为朋友，现实世界不可能如此。模拟世界生容易，活容易，生活也容易。

模拟世界以数字作为衡量标准，保证了社会的完全公平；模拟世界用进度来衡量生理指标，明确了人们的各项需求；模拟世界没有加入生病的概念，保证了人们的完全健康；模拟世界只有在制度下产生的精英，没有能够改变制度的英雄，确保了制度的完全稳定。与模拟世界相比，现实世界可以说是生容易，活容易，生活不容易。

如此观之，如果一个社会中的生命体没有目标没有野心，只晓得做各种事情以满足生理需求，那确实无异于一个动物的社会。但是如果一个社会中的人类没有目标没有欲望，并且世界处处充满着公平与健康，这不正是我们想要实现的大同社会么？难道大同社会的人们就是这样子生活？人们坐拥更先进的科技而无所事事碌碌无为，最终世界停止发展停滞不前，抑或是因为人人都有着梦想与野心，人人都不可能被公平地对待，所以我们只可能尽最大努力消除不公平，无限地接近于理想社会，却根本无法实现这样的梦想。这的确是一个值得商榷的问题。而我的意见偏重于后者。

俗话说“艺术是生活的写照”，那么《模拟人生》作为第九艺术源于生活而高于生活的意义大概也就是在这里吧。

不过话说回来，假如一个社会没有甲流，没有世界末日，没有中国足球，没有各种邪恶的东西，那真的是一个适合人生活的美好社会了。好吧，毕竟这只是一款游戏，仅供大家娱乐的游戏，而挖掘这么深层次的意义已经超越了游戏本身，因此还是希望各位玩家，开心就好，开心就好。


模拟世界很寂寞，那么现实世界又何尝不是如此呢？

为"猥琐"正名
——谈新人皇Infi的魔兽"猥琐战术"

■江苏 王念忠

前言：武侠中常说：武功本身并没有"正""邪"之分，用招之人是"正"则为"正"，用招之人"邪"则为"邪"。然而，武林中总有一些正直人士，为了所谓的侠义，宁死不用邪招，而这种不知变通近乎顽固的正派思想，往往使他们终身不能名震江湖；相反，一些不忌讳使用邪招的正派人士，使用邪招驾驭武林、一统江湖，却仍受到世人的口诛笔伐——在《魔兽争霸》的武林中也同样如此。

于去年11月11日至15日在成都举行的WCG 2009世界总决赛中，身为"正派人士"代表的人皇Sky，在16进8的比赛中以0:2遗憾负于俄罗斯鬼王Happy，止步16强；然而以"猥琐"码塔战术成名的塔魔Infi，不仅在半决赛中以2:0干脆利落地淘汰掉Happy，更在总决赛中以近乎完美的表现成功击败如日中天的兽王Fly100%，在魔兽最大的"武林大会"中成功登顶。本想在各大电竞网站的论坛中会发出大量庆祝Infi的"喜帖"，不料却仍有大量辱骂Infi的帖子，极尽各种侮辱性语言，使笔者不胜枚举。这些侮辱性的语言总结成两个字，不外乎于——"猥琐"。

正如文章开头引言所说，武功本身并没有"正""邪"之分，知道这句话的人很多，但是懂得这个道理的人很少。在发表对"猥琐"战术的看法之前，请允许笔者先用尽量客观的眼光重新为读者诸君描述Sky对阵Happy的两场比赛和Infi对阵Happy的两场比赛的简洁战报。通过Sky与Infi对阵同样一名UD选手的对比，对于"为什么使用猥琐战术""是否该使用猥琐战术"等问题，相信读者心里已有自己的初步结论。

一 中国新老人皇与俄罗斯鬼王的较量

1.16进8，Sky vs Happy第一局，地图EI。

开局Happy出人意料地选择了开分矿，DK带上3小狗4骷髅有没MF任何其他点直接清理了分矿，比人族还早地放下了分基地（图1）。Sky探到Happy开出的分矿后，双方在UD分矿附近展开了DK加狗和MK加步兵的较量。Sky利用飞锤数次围杀DK都没有成功，反而自己在骚扰对手金矿的时候，由于冰塔的减速损失了很多步兵。之后Happy生产出了天鬼，没有对空能力的Sky只得退守自己的分矿。很快，Happy的3本攀升完毕，在酒馆买出DR后，天鬼加毁灭直接压向Sky的分矿。Sky只选择暴出大量的飞机来对付Happy的空军，而分矿处只有2根箭塔和1根吸魔塔（图2）。虽然Sky的飞机全歼了对手的天鬼毁灭，但是地面上就只剩MK一个光杆司令了，空中的飞机只能对着肆虐的亡灵三英雄干瞪眼。最后MK红血逃到商店处，买了个隐身药水想要近距离放飞锤刺杀Lich。但是Happy的操作简直神了，MK显


Happy出人意料地使用了一本速矿战术


亡灵大军压境，人族仅有的3根塔远不足以固守分矿


让人叹为观止的超近距离躲避飞锤

身的一瞬间，Lich顶出无敌（上页图3），躲掉了飞锤，同时一记Nova结果了MK的性命，Sky打出了GG。

2.16进8，Sky vs Happy第二局，地图TR。

探到对于在超近点时，Sky非常冲动地拉出所有采矿农民去UD家中拆建筑，尽管Sky成功地拆掉了第一个和第二个通灵塔，但是Happy用两只狗加5侍僧杀死了Sky初期全部的6个农民。之后Sky第一时间买出FL（火焰巨魔），当小炎魔在UD金矿处成功分身为6个时，Sky仿佛看到了胜利的曙光（图4）。但是，Happy毫不犹豫地



当Sky的小炎魔成功分身成6个时，Happy毫不犹豫地把所有侍僧往外拉



FL居然被DK和3只小狗贴着树林围杀了

把所有侍僧往外拉，换取时间差以等待小炎魔的消失。同时，Happy更是出人意料地用3只小G加DK贴着树林围杀了Sky的FL（图5）。Happy的操作实在是太完美了，无数次极限红血拉兵，使得小狗挖一会儿木头之后又是一条好狗，反观Sky这边从一开始所有的兵都是有去无回。复活了FL之后，Sky再一次冲到UD基地。Happy令人惊叹地用4个骷髅加DK细腻地围杀掉了FL的小炎魔。渐渐地，Happy小狗的数量壮大了起来，坟场造好，红塔升起，ZZ走出地穴。初期Rush失败的Sky打出了GG，结束了他2009年的WCG之旅。

3.半决赛，Infi vs Happy第一局，地图EI。

Happy这一局采用了一本无兵的跳科技打法，初期只用DK骚扰人族练级，但是骚扰的效果并不是很明显。二本好后，立即买出Naga，带上两只ZZ去人族分矿处压制。但是当DK和Naga都被点成红血时，这波压制终告失败。Happy跳升科技的效果相当明显，当Infi这边还是AM加步兵的原始科技时代时，Happy的带球Lich已经出来了。本来如果这时候Happy一波毁灭压过去的话，一般的人族就输定了。但是Infi尽显塔魔本色，在主矿和分矿处都迅速码出了大量的箭塔——主矿9根，分矿8根（图6）。之后Infi的部队就在Happy的基地附近等着，每当Happy带着ZZ加绞肉机冲到Infi基地和茫茫多的箭塔纠结的时候，Infi就也冲入Happy的基地大肆破坏；每当Happy点出回城回救的时候，Infi也果断地点出回城（图7）。由于是1矿打2矿，几个回合下来Happy被搞得元气大伤，Infi这边却凭着2矿在手的优势量产了大量的破法者。当Happy再一次打算和主矿的箭塔纠结的时候，Infi没有去UD的后院骚扰，而是集结了所有的部队与UD决战。由于之前UD的金矿总是不能满负荷运行，再加上与箭塔纠缠的损失，现在的UD已经不在强势期了。经过一番交战后，Happy打出了GG。

4.半决赛，Infi vs Happy第二局，地图TM。

这一局初期DK的骚扰颇有成效，Happy连续击



主矿9根塔，分矿8根塔，Infi果然不愧为“第六种族”——塔族



每当不死族的基地亮起回城的同时，大法师身下也会亮起回城的光圈



从Happy的毁灭冲进Infi的塔群那一瞬开始，Happy就几乎再也没有打过人，而是一直在做拆塔的工作



为了结束这无休止的折磨，Happy在亡灵三英雄健在的情况下打出了GG

杀了Infi整整15个农民！Infi刚刚把分矿勉强开起的时候，Happy3本就攀升完毕了，DK+Lich+ZZ+补血车气势汹汹地扑向人族的分基地。Infi再次彰显塔魔本色，主矿分矿都迅速起塔，在步兵和民兵的防守下硬是把Happy打退回去。Happy修整一下后，带着满魔毁灭去冲Infi的分矿，无奈分矿处巍然屹立的7根箭塔，使得Happy即使有4只毁灭，也纠结得十分厉害（上页图8）。与此同时，Infi买出炸弹人炸开了UD基地深处封矿用的通灵塔，配合飞艇开始对UD的侍僧进行无限的骚扰。Happy在损失1只ZZ、2只毁灭后无奈TP回防，Infi仍然果断TP。之后Happy锲而不舍地用毁灭打Infi分矿的箭塔，Infi也十分配合地锲而不舍地继续补塔。人族的AM和MK也从来不回救，而是乘着飞艇频频光顾UD的金矿。当没带回城的Happy千里迢迢赶回来防守的时候，Infi再次从容不迫地掏出飞机票走人。Happy心想总是去拆箭塔也不是个办法，于是也去开分矿。但是此时Infi的3本也升级完毕了，Infi时不时造两个坦克直接A向UD分矿，搞得UD的分矿也没安稳过。Infi趁着间隙不断扩张经济，并在每片矿附近摆下8、9根箭塔。又一次，当Infi骚扰Happy回救而Infi从容TP的时候，Happy彻底崩溃，直接打出了GG，结束了这一场没有决战的比赛（上页图9）。

二 为什么要"猥琐"——种族特性使然

"猥琐"在魔兽中并非贬义，就如同"骚扰"一样，虽然字面上都含有贬义，但都是战术层面的问题，和选手的人格品质没有关系。兵者，诡道也，有人说Infi的码塔战术很"猥琐"，我举双手赞成，同时我也并不认为这里的"猥琐"带有贬义；但是如果有人说Infi猥琐，那我就十万分的反对。

魔兽的战术要灵活使用才能取胜，不管什么情况下都只是"光明磊落"地打正面是行不通的。就像本届WCG，不使用WS战术的Sky就被Happy带走了。我们知道，Sky非常在意自己在公众面前的形象，也正是因为思想上有这样一层禁锢，反而在许多方面限制了Sky的发挥，比如Sky每一局箭塔的数量都不是很多。同样一张地图，对阵同样一个人，Sky的分矿只有3根塔，而Infi有8根塔，如果用相同数量的毁灭压过去，谁能顶住这一波一目了然。Sky的正面操作虽然也非常犀利，尤其是第二局，一本火焰领主Rush气势很强，但无奈使用狗流的不死族初期很强势，并非像ZZ流一般初期兵力有真空，等到幽魂之塔升级完毕的时候，人族就没什么机会了。


不码塔则被说"死板"，码塔则被指"猥琐"，Sky真是面对着一个两难的选择

反观Infi和Happy打的两场，两局前中期Infi都是大劣势，Happy3本升级完毕时，Infi这边还是一本，双矿刚刚平稳运作，此时如果Infi硬要做"君子"，硬要拼正面，唯有死路一条——自己只有步兵，顶多再加一个2级水人和3级大法，人族拿什么和不死3本的憎恶、毁灭者和带球Lich打呢？而此时，"猥琐"码塔、换家、龟缩，是为了换取时间差，使自己的经济优势有足够的时间转换为兵力和科技，这样才是唯一的出路。这也正体现了"大丈夫能屈能伸""君子报仇，十年不晚"等经典道理。

总之，一句话，所谓的猥琐只是一种根据局势充分利用和发挥种族特性的战术选择，只是这种战术在表面看来带有重复累积、无尽骚扰、龟缩防守等等的负面形象而已。但是这种战术选择往往是正确的，在特定情况下，相对于不猥琐的正面对抗而言，胜面明显更高。

同样像码塔一样的"猥琐"战术还有兽族的"跑狼骑"。一场比赛中，在兽族劣势的情况下，跑狼骑有一定的几率能把局面扳回。这同样也是利用了兽族单位狼骑自身攻城攻击和移动速度快的特点，再加上兽族的加速卷轴的辅助使得敌人回救时可以即时撤离。再如为什么人族可以猥琐码塔而不死族一般不可以，这正取决于两个种族防御塔的造价成本和成型速度等等特性。箭塔需100金、70木，75秒成型；而幽魂之塔需295金90木，85秒成型，这就决定了人族使用猥琐码塔战术的可能性和成功几率远远大于不死族。一切还是那句话，所谓"猥琐"战术都是正确地利用了种族特性而已，虽然其表面上会有龟缩、重复累积兵种或建筑等等的猥琐表象。


同一位置箭塔数量的对比（左边为Sky，右边为Infi）


由于种族特性的限制，疯狂码塔的UD毕竟算是异类

从上面的例子还可以看出，猥琐战术一般都是在劣势的情况下使用的。这种劣势下仍不放弃希望，极尽一切办法扳回局势，直到翻盘取胜的过程，对选手的心态必然会造成极大的压力和考验。从某种层面上来说，使用猥琐战术反而体现了选手抵抗高强度心理压力的能力，体现了选手永不言弃的精神。而这种精神正是电子竞技所要发扬的积极正面的一面。

三 直言不讳——现实中Infi独特的个性

文章开头说过，武功的正邪取决于人，既然猥琐这个词总是被人直接扣在Infi的头上，就让我们来看看现实中的Infi的为人到底是怎样的。Infi出生于1989年9月14日，可以说是“80非常后”，差点就落到了90后的队伍之中。年仅20岁的他有着许多和同龄人同样的特点：喜欢张扬个性，有自己独立的见解和看法，不愿泯然于众。这些年轻人共有的特性在Infi身上体现得尤为突出，Infi在媒体和粉丝面前展现出来的最为独特的个性莫过于四个字——直言不讳。

他向来都是“语不惊人死不休”。他可以直率地说：“Orc是个没有技术含量的种族。”然后解释道：“Orc只需要剑圣狼骑白牛就可以打4个族，打得多了，练得多了，也就强了，别的族都必须改变点什么，但是Orc不需要。”在去年PPlive种族荣耀争霸赛前接受采访时，Infi曾被问道：“你觉得今年会是Hum登顶吗？”Infi回答得干脆利落：“不会。”记者追问：“你认为哪个种族最有实力夺冠呢？”Infi回答得同样干脆：“奥特。”当Infi在Razer DreamCup VI上连续两周拿下冠军后，他被问道：“曾经Lyn把你称作他的‘克星’，对于这位世界顶级Orc的评价你是怎么看的？”Infi又说出了一大惊人之语：“之前评价很好，在他放水淘汰（即故意输给别人使Infi小组积分落到第3而出局）我2次之后，我还能有什么看法吗？相比之下，我觉得Grubby才是真正的兽王，无论做什么事情都敢作敢当。”Infi实际上是不喜欢Grubby这名选手的，“瓜跑跑”正是Infi送给Grubby的别称，用Grubby来和Lyn相比，Infi的话中充满了许多暗讽的意味。这样的例子实在是层出不穷，几乎所有对于Infi的采访都能找到类似的惊人语句。



也许正是这种近乎冰冷的沉着帮助Infi取得了最后的冠军

过分地追求语出惊人，也使Infi给人留下了一些负面印象。他可以说：“谢谢某个Fans送的4个杯子，分别写着I、N、F、I。十分感谢！”但他先前曾发表过惊天之语：“对于我来说，粉丝和我没有任何关系，我从未从粉丝那里得到任何东西。”（敢情这些杯子是你从粉丝那里得到的第一份礼物？）之后有冒牌Infi的人在校内网上发表了对此话的解释和道歉，某著名电竞网站没有弄清真伪就把这则道歉放到了主页上，Infi看到后勃然大怒，直接在这家电竞网站的论坛上发帖骂道：“小编是脑残！”最后这件事不了了之。对于“我从未从粉丝那里得到任何东西”，著名电竞解说MagicYang是这样解释的：“如果说Moon是为了NE为了Fans，Infi更多的是为了自己在打War3，所以Infi可以几乎不受一些负面言论的影响，可以做到无视，这点其实很有用。两种截然不同的性格却一样才华横溢。”尽管MagicYang对此话作出了如此乐观的辩护，Infi的名言“我从未从粉丝那里得到任何东西”还是给媒体和粉丝留下了很深的负面印象。

Infi的另一大特点，就是异常的冷静，这反而和年龄不符。整个WCG 2009总决赛的过程中，Infi在接受采访时的表现总是非常的冰冷和平静。比如有一次记者问他：“你觉得在国内比赛与在国外比赛有什么不同？”Infi：“没有啊。”记者：“你不觉得在国内比赛气氛更热烈么？有这么多的中国观众。”Infi用非常低调的语气说：“在国外比赛也有许多中国观众。”记者：“……”这个采访让我笑了好一阵子，也许正是这种近乎冰冷的沉着帮助他取得了最后的冠军。WCG比赛结束后，Infi更是自我赞叹道：“我面对比赛的时候头脑是非常冷静的，大概只有5%的时候我会偶尔紧张一下，所以心态比较好是我的优势所在，比赛通常都可以正常发挥。”

总而言之，虽然Infi过于直率和异常冷静的性格从不同方面来看是有好有坏，但是和猥琐是没有任何关系的。

四 结语：“猥琐”成就睿智新人皇

说实话，从WCG 2009为猥琐正名，实际上就是为Infi正名，实际上就是为新人皇登基的名正言顺而正名。纵观整个WCG 2009世界总决赛，Infi的表现只能用完美来形容。对阵Moon时，飞艇加步兵当着雄鹿的面把暗夜基地骚扰得千疮百孔，而飞艇秀正是Moon的拿手好戏，真是让人心生无限感叹！总决赛，Infi第一局3分14秒就打出了GG，非常有个性——如果初期就有很大劣势的情况下，Infi总是毫不犹豫地GG。第二局同样在轻微劣势的情况下，Infi开始了拿手的猥琐码塔开矿换家，但是颇有新意——使用了隐身召唤兽流，有去无回，骚扰到死。第三局TM上使用了标准的Sky二本带塔一波，几乎是Hum vs Orc的教科书式打法。总之，Infi战胜了Moon、Happy、Fly100%，他们可以说都是各自种族的顶尖选手，能战胜他们加冕新人皇，既名正言顺也名副其实。至于网上乃至整个电竞界对Infi猥琐战术的非议仍会持续下去，但是，不管怎样，对阵同一个人时，Sky输了而Infi赢了，这是事实。Infi这次没有像以前一样急躁，总是想在初期抓住对手的失误而迅速拿下比赛，而是非常成熟地尽量把比赛拖到后期，以避开对手的强势期，直到迎来自己的强势期再进行反扑。真正睿智的高手知道用矛的最为锋利的部分去戳对手的盾的最薄弱的部分。这次，Infi利用“猥琐”做到了。


“避其锐气，击其惰归”——Infi用“猥琐”成功加冕新人皇

●攻略故事

THE FORCE UNLEASHED
ULTIMATE SITH EDITION

星球大战——原力释放之终级西斯

湖北 听风惊梦

良	总评 7.4	
制作	Lucas Arts	
发行	Aspyr	
类型	动作	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		7.0
上手精通 Difficulty		7.5
画面 Graphics		8.2
音效 Sound		7.5
创新 Creativity		6.0
剧情 Story		8.5

为什么要玩这款游戏

如果你是一名《星球大战》的狂热爱好者，当有如此一款作品摆在面前，你将在其中体会到绝地与西斯的万年恩怨，能在巨大的歼星舰中穿梭，与帝国风暴军、反抗军战士等各色人等展开舍生忘死的战斗，并且还可以了解到星战中若干人物的命运结局，那么你必定会感到无比兴奋。对于热爱动作格斗的玩家而言，游戏中行云流水的战斗、华丽眩美的QTE操作、潜心设置的隐藏要素、精细渲染的战斗场景，能够让你充分体会到战斗的乐趣。简而言之，《星球大战——原力释放》是一款星战背景的华丽动作游戏。

序幕 黑暗的开端

银河系笼罩在一片让人窒息的黑暗中，银河帝国推翻了共和制度，并通过恐惧控制着整个银河。绝地武士几乎被全部消灭，只有很少的部分逃脱了帝国的掌控，在银河间躲藏起来。如今，皇帝的间谍在乌奇人的家园卡须克行星上锁定了一名绝地武士，黑勋爵达斯维达被派遣去将其消灭……

卡须克行星是一颗遍布丛林的沼泽星球，巨型树木将星球的每个角落遮蔽在自己的庇护之下。行星的主人是类人猿乌奇人，它们在树木之上聚居着，在高空中建立了自己的家园。在共和国时代，他们曾在绝地评议会大师尤达的带领下英勇对抗分离主义者的机器人大军，如今英雄无畏的他们将面对昔日的盟友、现今的敌人——由共和国克隆军队转化而来的帝国大军。

巨大的帝国歼星舰悬停在卡须克的天空中，数不清的钛战机在天空中穿梭着，配合巨大的AT—ST、AT—AT战车对装备落后的乌奇人实施着无情的打击。此时的乌奇人只能依靠树木的遮掩，凭借对地形的熟悉和强大的肉体力量对帝国军队实施微不足道的打击。

驾载着达斯维达的钛战机在树冠上降落，舱门缓缓降落，一个令人恐惧的沉重呼吸声飘了出来。下个片刻后，黑色的恐怖头盔在舱门口显现，然后是黑色维生服、黑色的披风，浑身黑色的黑勋爵摆脱了机舱内的黑暗闪现出来，但随后又马上融入到一片



黑暗中。

一名战地指挥官快步上前，忍受着冰冷刺骨的恐惧，硬着头皮向黑勋爵通报道：“尊敬的维达殿下，我们的进攻部队遭到了顽强抵抗，不过总体局面……”

下一刻指挥官发现自己无法发出声音，一股神秘的力量紧紧锁住了他的喉咙，难道这就是那些曾纵横银河的绝地武士们拥有的强大原力？明显面前的黑勋爵有着更为恐怖的力量，他努力发出呼喊，却发现徒劳无功，只能无奈地勒住自己的脖子，想与那遥不可及的神秘力量互相抗衡。

黑勋爵不急不缓的前进着，伴随着金属般的呼吸声，西斯领主的声音不急不缓的传出：“对你的局面我没有任何兴趣，指挥官！我到这里的唯一兴趣是执行自己的任务。”话毕，他收回自己的力量，沉重的身躯坠落到地下发出沉闷的回响……

不远处一支帝国小队正在对抗敌人的进攻，从乌奇人落后的等离子束枪中发出光束向西斯领主袭来。黑勋爵抽出血红的光剑，简单地弹回光束将可怜的猿人击倒在地。几名身高2米有余的乌奇人抓着藤蔓大吼着摇荡过来，维达不慌不忙地抬起手，一股强大的原力从他手心中爆发出来，乌奇人上百公斤的沉重身躯就像轻飘飘的树叶一般，被强大的原力撞飞到几十米远的高空中，随后坠落到无尽的黑暗当中。

黑勋爵震开挡路的木门，走进一部圆形电梯。乌奇人挖空树心建造了这些电梯以便交通，电梯缓缓上升，来到另一处厮杀的战场。这里由几个相互交错的树屋构成，狭长的索桥连接在木屋之间，强壮的乌奇人在树木间肆意跳跃着，这就是他们的家园。帝国士兵完全摸不到头脑，被神出鬼没的猿人攻击得节节败退。

黑勋爵抽出光剑走上索桥，孤身一人冲入大群乌奇人当中，血红的光剑肆意切割着乌奇人的身体，澎湃的原力将一切阻挡的物体撞飞。很快，原本全是乌奇人的树屋上只留下了一片死亡的沉寂。

“黑暗领主！”不远处的树屋中传来一声高呼，“无论你想得到什么，你都不会在这里找到！滚开！”黑勋爵循声望去，一名年过半百的男子手持蓝色光剑走出木屋，他正是西斯领主要找的绝地。

无需多言，维达手持血红光剑猛扑上去，两把光剑交织在一起，缠绕着、搏击着，强大的原力充斥在树冠之上，发出耀眼的强光。达斯维达，曾经的阿纳金天行者，众生仰视的原力之子，如今暗黑皇帝帕尔帕庭的“忠实”门徒，凭借恐惧和力量统治着银河系。在他那超乎常人的力量下，老迈的绝地武士渐渐不敌，一轮猛攻后，蓝色光剑脱手而出。老绝地惊讶地发现一股原力聚集在自己的脖子周围，恐怖的力量勒住了喉咙。戴着恐怖面具的黑武士扬手一挥，老迈的躯体横飞出去，重重地撞到一棵树上，然后又撞到木屋的边沿，最后被投向木屋，伴随着碎裂声，老绝地消失在一片烟尘当中。

黑勋爵收起光剑，不急不缓地走入木屋，他运用原力举起老绝地，勒住对方喉咙，用那沉重而可怕的腔调说道：“我感到附近有一股比你更强大的力量，你的师父在哪里？”

老绝地拼尽力气答道：“黑暗面遮蔽了你的心，你在几年前就杀死了我的师父……”

“那么你很快就会落得和他一样的下场！”维达说完，便扬起手中光剑准备了结对方。就在这一瞬间，在黑勋爵身后爆发出一股巨大的原力，手中的光剑被硬生生的夺去！


击败老杰迪

难道有更强大的绝地大师前来？维达转过身来，惊讶地发现自己的光剑在一名稚气未消的孩童手中。“哦，你的儿子？”维达沉声说道。老绝地拼命发出警告的呼喊，随之被黑勋爵捏碎了喉咙。

西斯领主扬手收回光剑，三下五除二杀死了现场的帝国士兵，昂头走出木屋，远远留下一句话：“孩子，跟我走！”

第一章 弑星者

十数年光阴转瞬而逝，名为盖伦·马雷克的男孩成为了西斯领主的秘密学徒，他一直在艰苦残酷的环境中成长，唯一与之相伴的是一个名为代理的机器人。这个机器人可以模拟其他人的全息景象，比如一些久负盛名的绝地大师，诸如黑勋爵的师父欧比万·克洛比。一旦黑勋爵有讯息要向秘密学徒传达，那么它也可以转化成达斯维达的外形。

令人悲哀的是，秘密学徒的唯一玩伴被设置为寻找一切机会杀死弑星者（弑星者是黑暗君主为学徒起的代号），可怜的机器人努力对抗着自己的主程序，却不由自主的向弑星者发起一次次致命攻击。然而幸运的是，弑星者凭借自己的努力，一次次险中求生，逐渐变得强大起来。如今他已经成年，将从西斯领主手中获得任务，验证自己原力黑暗面的力量。他拜倒在黑勋爵高大身躯的背影中，强大的黑暗力量让他无法抬头。达斯维达交给他一个真正的考验，那就是杀死从66号密令中逃脱的绝地大师朗姆·寇塔，带回他的光剑，证明自己的力量。并且在这个过程中，弑星者必须隐蔽自己的存在，无论是反抗军还是帝国军队，一旦碰上，他们的命运就只有死亡，一定不能让帝国皇帝知晓弑星者的存在。达斯维达允诺，一旦弑星者的力量足够强大，就和他一起协力击败帝国皇帝，成为银河的新主宰。

弑星者低头恭谦地拜别黑暗君主，刚走出机舱。隐身在货柜后的欧比万·克洛比纵身而出，向黑暗学徒发起猛攻，在逃脱了66号命令后，这名绝地大师将黑勋爵打成重伤后便不知所踪，没想到今天却在这里出现了。弑星者抽出光剑迎面而上，出乎意料的是，绝地大师完全不是对手，轻易就被打败了，现出原形，原来他是代理机器人模拟的。

代理机器人一边恭维着弑星者，一边述说着这是程序认定的最佳攻击时间，一边和弑星者一起向机舱走去。在这里他们遇见了一名英


拉出长圆柱后跳上去

弑星者，那么他们唯一的命运就是死亡，因为只有死亡才能带来永恒的沉默。

在狭长的走道中，四处可见帝国空军的主力钛战机的成品和半成品，在狭长的走道上经常有钛战机呼啸而过，为了保证安全弑星者只好紧贴墙壁一路前行。进入一间控制室时，弑星者被突然而至的起义军团团围住，并放下能量罩将他围困其中，弑星者使用原力将一名起义军推向防护罩，刹那间他的身体便灰飞烟灭，看来在打斗的时候要避开能量罩，在众多起义军中有一名手提重机枪的要优先消灭。

一路乘坐电梯前行，帝国船坞中的道路和设置在各层几乎雷同，在又经受一次同样的埋伏后，弑星者来到一处房间中，这里有一处长圆柱体可以被拉出，跳上去后，再用原力放下高处的金属板，然后一跃而上，里面是一条狭窄的通道。匍匐经过通道后，弑星者用原力轰开金属大门，发现其中有数名起义军机枪手在围攻一辆AT—ST战车，趁战车的注意力被机枪手吸引时，弑星者冲到战车身下一阵猛砍，将它放倒在地，然后从一旁升升降降的铁台上来到上层。这里是钛战机的生产车间，有着更多的帝国士兵和起义军。经过一路杀戮，在尽头处弑星者使尽全力一举轰开大门，因为他感觉到了自己的目标正在这里。

气勃勃的女领航员，从代理的模拟程序中，弑星者得知女领航员名叫朱诺，她是帝国年轻飞行员中的佼佼者，也正是如此，她被维达选中担任弑星者的领航员，然而不幸的是她的七位前任全部由于不被信任而遭杀人灭口，希望好运能一直伴随着她吧。

登上浪影号，朱诺带着弑星者前往目的地，在驾驶室中代理机器人转化成绝地大师朗姆·寇塔的形象，从他的描述中得知，在共和国对抗贸易联盟的克隆人战争中，所有绝地将军都领导着克隆人作战，正因为如此，在黑暗君主帕尔帕庭的阴谋策划下，在所有克隆人的基因中均隐藏了66号命令，当帝国议长也就是西斯大君帕尔帕庭下达命令后，所有克隆人都向领导他们的绝地将军背后开了黑枪，绝地神殿的力量顷刻间分崩离析，绝地大师朗姆·寇塔正是由于不信任克隆人士兵，身边只有自然人士兵而逃过一劫，此后他便不知所踪。

近段时间朗姆·寇塔突然出现，带领反抗军向帝国的军事设施发起攻击，或许此时正是杀死这位绝地大师的最好机会。在超时空跳跃后，浪影号到达了目的地。领航员朱诺惊奇地发现巨大的帝国船坞已是满目疮痍，不过她还是在其中找到了登陆点。与其他被严重破坏的登陆点相比，此地相当完好，不禁让人觉得有某种巧合。不过此时已经想不了那么多，弑星者登上船坞，向着深处一路前行。路上只见帝国士兵和起义军交织在一起，征战不休，不过一旦他们见到了

“一个孩子？我用尽心力攻击帝国的军队，西斯君主就派一个孩子来对付我？”在宏大的控制室中，弑星者见到了绝地大师朗姆·寇塔。他对黑勋爵仅仅派一名学徒来对抗他，感到不可思议。不过弑星者知道只有绝对的力量才能说明一切，他二话没说抽出赤红光剑向绝地大师砍去，与绝大多数绝地武士使用黄绿色光剑不同，西斯武士所使用的光剑用水晶均为人造，因此只有赤红这一种颜色。


击倒寇塔将军

在宏大的控制室中，绿红光剑相互交缠，朗姆·寇塔使用强大的原力升起铁板向弑星者砸去，弑星者只有依靠矫健的身手四处躲避，借老迈的绝地回力之时，纵身而上，挥舞光剑发出一波波强大的攻击。

显然这种战术是有效的，虽然绝地大师对原力的掌控力远远高于弑星者，但在剑术的使用上明显略差一筹。瞅准机会，弑星者发出了一波迅猛急促的攻击，朗姆·寇塔的躯体被黑暗原力的强大力量一举击溃，最终被弑星者的光剑死死压下。

正当弑星者准备给他最后一击时，寇塔大师突然大喊道：原力的黑暗面不会永远笼罩着弑星者，达斯维达不会永远是他的师傅，而朗姆·寇塔自己将是弑星者未来的一部分！

这大概是绝地大师的谎言吧，弑星者用尽全力压下光剑，冰冷的光刃灼烧着老人的眼睛，寇塔发出凄厉的喊叫，随着震碎的玻璃坠入到广袤的大气层中。他的死亡与否，弑星者毫不理会，他扬手收起朗姆·寇塔的光剑，这表明他将已经完成任务，成为了一名真正的黑暗学徒。



第二章 垃圾行星

回到黑勋爵处，弑星者奉上了朗姆·寇塔的光剑，表示自己完成了此次考验。接着达斯维达给了他新的任务，那就是前往拉克萨主行星上猎杀隐藏此地的绝地武士卡兹丹·帕拉图斯。

星球上四处是四散的飞船碎片，以及喜好在垃圾堆中寻宝的加瓦人，还有一些未完全丧失技能的机器守卫仍然恪守在自己的岗位上。星球上没有完整的通道，弑星者只能在废墟中探寻道路。

四处寻找后，浪影号在一处开阔地降下，弑星者从机舱中一跃而出来到地面。前方有一座高塔，高塔下方有一处裂缝，弑星者来到近旁拔出光剑一阵猛击，然而徒劳无功，只好在四周寻找出路。在充斥岩浆的地面上，弑星者找到


从飞船缺口跳入机舱

数枚未引爆的导弹，使用原力举起炸弹砸到裂缝上，几番努力后，裂缝终于扩大到能够进入的程度。在裂缝前，弑星者遭到数名罗迪亚机枪手的伏击，罗迪亚人是一个绿皮肤的类人种族，他们有着大而黑的眼睛，像貘一样的猪嘴，前端长有吸盘的长而柔韧的手指，头顶上有茶碟状的感觉器官，脑壳上还长着鸟冠状的刺。在银河系中，这个种族多数从事着赏金猎人的工作，对赏金和宝藏无限敏感。

全歼罗迪亚人后进入高塔，弑星者一路沿着边缘跳跃，在中段的一处裂缝处，弑星者将拿着重机枪的罗迪亚人抛下塔去，从裂缝中进入另一片更广大的垃圾场。在这里同样充斥着各色各样的飞船残骸，除了刚才碰到的罗迪亚机枪手，还有就是见缝插针四处寻宝的加瓦人，以及和拾荒者缠斗不休的守卫机器人，让机器人不再连续出现的方法唯有摧毁控制机器守卫的守护塔。在道路尽头，弑星者发现寻宝者与机器守卫在进行一场大战，寻宝者不断从远端乘坐飞行器前来，弑星者不愿恋战，举起弹头砸开机舱门跃入废弃的战舰中。


使用闪电击垮巨型机器守卫

穿越机舱来到广场，前方道路被能量罩挡住了，看来只有找到能量发生器才能关闭它。从右侧的通道进入，在一处广阔的广场上找到一处正在运转的机器，关闭它回到刚才的能量罩前，现在此地已可以通行了。

继续沿着垃圾通道前进，在一处广场中，弑星者突然发现前方没有通道，一番思考后，弑星者使用原力激活了左侧的发动机，让喷出的火焰将机舱碎片软化，然后从右侧爬上，使用原力将已被软化的长碎片放下打开通道。在这期间，会在大广场中心出现一个巨大的机器守卫，可惜它只是纸老虎，放出原力闪电就可以使它短时间无法动弹，然后冲到它脚下猛砍，几次循环后即可轻松摧毁它。


这里只有二段跳加滑行才能通过

在摧毁巨大机器人后，从四散的碎片中弑星者感觉到了原力的波动，难道这些机器守卫并不是自发的运作，而是某位拥有原力的机械天才修复并驱使它们在守护着什么？这一切的答案只有见到隐匿此地的绝地武士卡兹丹·帕拉图斯才能找到答案。

从刚才放下碎片的位置跳下，下面的路程弑星者使用了两段跳加原力滑行才能通过。首先跳跃，在降到跳起高度后再次跳跃，最后使用原力滑行，这样才能跳过前方的障碍。在前方一处大裂缝前，弑星者放下墙壁上的碎片，使用如上方法，顺利的进入下个区域。

看来与绝地武士越来越接近了，在通道上有着更多的机器守卫。在一处大门前，弑星者再次击倒一个巨型机器守卫后，终于进入了一处神殿样的废墟中。在这里他见到了自己的目



评说

移植灾难

乔治·卢卡斯导演的《星球大战》系列电影自上世纪八十年代推出后，在影视、书籍、动漫、游戏等各种领域诞生了无数衍生产品。在各游戏平台上推出不少作品，然而除了“杰迪学园”“旧共和国武士”系列，以及《共和国突击队》之外，成功者寥寥可数。《星球大战——原力释放》最初是在PSP平台上推出，其背景是在《星战前传3——西斯的复仇》和《星球大战4——新希望》之间，玩家扮演的西斯学徒弑星者是建立于星战背景上的原创人物，以达斯维达——阿纳金天行者的秘密学徒的身份填补了星战编年史的时间空白，交代了诸如绝地评议会大师莎克提的最终命运等星战爱好者密切关心的问题，其精致的画面、华丽的招术、耍酷的QTE操作，使之具备了一款成功动作游戏的必备要素，被各大游戏媒体和广大玩家认同。

在PSP平台上的成功激励了制作组，决心将“原力释放”移植到Xbox 360和PC平台上。然而这次移植却是一场灾难，首先便是游戏容量，源文件为双D9，高达14GB，安装后更是达到了23.8GB。虽然制作组号称是重制关卡，加强纹理贴图导致容量剧增。不过其远远高于同期主流游戏的容量与并不如想象般极致精美的画面，显示了制作组整合系统文件效率之低下，凸显出对PC平台的不适应。虽然主流玩家的硬盘容量早以百GB为单位，但如此的大容量仍然阻止了相当一部分玩家享受作品。

其次就是操作，当你进入游戏主界面，会惊奇地发现鼠标完全不起作用，一切操作只能通过键盘达成。在进入战斗场景中时，鼠标所起的作用也仅仅相当于一个按钮，这让习惯了键鼠操作的PC玩家感到极度的不适应。不过当你插上Xbox 360手柄，或是用软件使普通手柄模拟Xbox 360手柄，你会发现游戏变得完全不一样，操作变得异常顺手，你可以轻易使出更流畅华丽的动作招式，这不得不让人怀疑制作组缺乏经验乃至缺乏诚意，并未针对PC平台作出优化配置，而仅仅是将原本游戏机平台的操作生搬硬套到PC平台上来。而且就算是使用手柄，在星舰坠落场景和死星的圆环大门前，也会出现无法将歼星舰拉下和将门环拉到指定位置的Bug，其拙劣的操作让玩家对游戏兴趣大减。

最后是游戏内容，相对于原版PSP平台，PC和Xbox 360版本削减了数个关卡，虽然这样使得整体故事更具有流畅性，然而与之相伴的是游戏内容的缩水，短短数个小时就可以全程通关。这不禁让PC玩家感到愤慨——在长久的安装等待后，得到的却是一款操作拙劣、内容缩水的巨无霸硬盘吞噬机！

标——绝地武士卡兹塔·帕拉图斯。显然刚才的一切安排都是他的杰作，这名绝地武士身材矮小，原力微弱，唯有借助机械才能发挥更强的战斗力。更为疯狂的是，弑星者进入的机械神殿竟然是完全模仿克洛桑上的绝地神殿，在神殿的四周椅子上端坐着昔日绝地评议会各位大师的金属雕像，看来这个绝地已经陷入疯狂，此处金属神殿就是他对昔日绝地社团的精神寄托。不过随着弑星者的到来，这最后一丝的精神寄托也将彻底毁灭。


与卡兹丹·帕拉图斯拼剑

在弑星者澎湃的黑暗原力面前，矮小的绝地武士只能依靠四处躲闪勉力支撑，期间虽然他再次驱使巨大机器人进行攻击，然而弑星者轻车熟路的击垮了它。在退无可退之后，绝地武士被弑星者猛力撕扯，在巨大的机械神殿中四处冲撞，最后坠入一片烟尘之中。

尘雾散去，只见帕拉图斯委顿地躺倒在地上，背后的金属手臂完全折断，手中的光剑也不知所踪。他喃喃道：“众位大师，我……再次……让你们失望了……”话毕，一阵蓝光冲天而起，照亮了四周，数秒后蓝光柱消失，帕拉图斯也闭上了眼睛。显然这名绝地武士已经回归了原力的怀抱，弑星者收起他的光剑，登上电梯，离开了此地。

第三章 最后的评议会大师


土著酋长是难缠的对手

回到达斯维达处，弑星者满心欢喜地向黑勋爵复命，然而他受到了无情的斥责。在黑勋爵眼中，杀死一名年迈的老头和一个自怨自艾的避世者，根本无益于体现黑暗原力的力量。现在交给弑星者真正的任务，那就是前往费路西亚星球，杀死最后一位逃脱66号密令的绝地评议会大师莎克提，唯有击败她才能真正证明黑暗学徒的力量。

浪影号进入莎克提大师的躲藏地——费路西亚星球，与此同时莎克提也感觉到了黑暗原力的逼近，她命令弟子玛丽丝躲藏起来，自己去单独面对黑暗使徒的攻击。年轻的绝地武士完全不理解大师的想法，她急切的向大师表示，自己有信心和力量对抗黑暗使徒。不过显然作为一名尚未完成训练的绝地学徒，对抗黑暗使徒的结果只有死亡。

莎克提大师隐约感觉到自己此行凶多吉少，今后再也无法给予学徒更多的引导。玛丽丝的前任师父被黑勋爵杀死后，莎克提找到了她，并和她一起生活，引导她走出黑暗的阴影，要知道恐惧和欲望正是引导绝地走向黑暗的不归之路。看着学徒远去的背影，莎克提安慰自己道：“玛丽丝并没有堕入黑暗，她只不过是有点害怕……”

与此同时，弑星者已登上星球，费路西亚星球相当的原始，属于尚未开发的不毛之地，土著居民正是此地的主宰。显然莎克提与本地居民关系融洽，在弑星者前进的道路上，不断有土著人前仆后继的发起猛烈攻击。与普通土著人不同，土著祭司穿戴着更为繁复的服装，在他们诡异的咒语下，土著人全部变得面目狰狞，通身血红，唯有击败祭司后才能消除效果。土著酋长更是徒手格斗的大师，手持双刃巨剑，并且身边往往带着一大群臣民，唯有四处游斗方可击倒他们。最为恐怖的是，在前进的路上弑星者会遇见乘坐巨大怪兽的土著民，虽然西斯闪电可以让它无法动弹，然而弑星者对原力的控制力有限，一旦原力耗尽后只能依靠光剑和灵活的走位与之肉搏。此外，弑星者还会经过一处巨大的洞穴，在这里土著民的攻击更是让人防不胜防，唯有跳跃至顶部，快速离开此地进入前往土著人所说的圣地，方可找到莎克提大师。

依靠原力引导，弑星者终于在一处充满泡沫的洼地中见到了莎克提大师，最后的评议会大师有着赤红的皮肤，外表与人类非常接近，最显著的区别便是她头部黑白相间的软角，与她同族的阿索卡曾经是黑勋爵还是绝地武士时的学徒。在此时，她面对阿纳金·天行者堕入黑暗后的新学徒，不知心中有何想法。

在绝地大师迅猛无比的攻击下，弑星者几无还手之力，无论是原力闪电还是光剑格斗，绝地大师都应付得游刃有余。在几乎无计可施之时，弑星者敏锐地发现四周鼓起泡沫的地表似乎能够有所作用，他且战且退将莎克提引导到地表附近，用迅猛的攻击将她逼进去，果然这样是有效的。莎克提被弑星者的诡计所害，负伤严重，只好纵身跳入巨大沙虫的巢穴，在巢穴附近两人又进行了一番缠斗，虽然有着土著人的助阵，莎克提最终不敌弑星者，她手中光剑脱手而出，重重的倒在地上。

面对弑星者的血红光剑，莎克提平静地说：“你沦为了维达的奴隶，凭借你的力量，你应该有更多的作为。”

“你休想教唆我背叛我的师父！”弑星者断然回答道，为什么莎克提和朗姆·寇塔一样都对自己有着奇怪的预言？弑星者感到了一丝茫然。

“可怜的孩子，西斯总是互相背叛的，我相信你很快就能明白……”莎克提话毕，张开双臂，身体后仰坠入了沙虫的巨口之中。此时土著人蜂拥而上，不过面对手持赤红光剑的弑星者，他们知难而退，让开了道路。


光剑对决

第四章 背叛与重生

回到达斯维达处，弑星者奉上莎克提的光剑，以此表示自己完成了最终试炼，证明自己能够掌控原力的黑暗面。与黑勋爵一起站在巨大的舷窗前，弑星者发现帝国皇帝的座机徐徐降下。他本以为这是黑勋爵的安排，他的师父将与他一起完成最终目标——杀死帝国皇帝。然而黑勋爵却表示，帝国皇帝的到来自己并不知情。随着后方舱门的打开，达斯维达毫不犹豫地抽出光剑，一把贯穿了弑星者的小腹，并低下头颅迎接帝国皇帝的到来。

帝国皇帝缓慢挪动步子来到二人面前。掌控着整个银河的黑暗君主表面上看起来衰老不堪，重重皱纹堆砌在煞白的脸上，显示出病态的雪白色，然而凹陷的眼眶闪烁着咄咄逼人的光芒，显得虎威犹存。



升起控制器才能离开房间



舰桥处的防护罩必须关闭开关才能打开

他从咽喉中发出嘶哑而刺耳的声音，指责黑勋爵背叛了自己，自作主张收下了黑暗学徒。他给出一个选择，要么黑勋爵杀死弑星者，要么皇帝将把两人一起毁灭。达斯维达略有迟疑，转头看了看皇帝和弑星者，随后他毫不迟疑地牵引着弑星者的躯体在房间中四处撞击，最后击碎舷窗将弑星者轰入真空的宇宙空间中。这就是自己为黑勋爵卖命的最终结局？在这一刻弑星者似乎明白了莎克提的语句，不过随着呼吸的停止他彻底陷入了一片黑暗中。

不知过去多久，弑星者似乎有了一丝感觉，睁开眼睛，他发现眼前站立着黑勋爵，动弹一下四肢，发现仍有知觉，难道自己并没有死去？他愤怒地向黑勋爵咆哮，斥责他的无情无义，不过达斯维达平静地解释说，现在自己并没有战胜帝国皇帝的把握，刚才的举动仅仅是一场戏。

一场戏？一场戏夺去自己生命的戏！想起面对皇帝那冰冷刺骨的寒意，弑星者勉强相信了达斯维达的解释。接着黑勋爵给出了下一步指示，那就是现在已经成为“死人”的他，伪装成一名流浪绝地，去整合星系中对皇帝的不满力量，将他们整合成军队对抗皇帝的欺压。话毕，黑勋爵扬手一挥，医疗床上紧扣弑星者的铁环松开。下一刹那，原本高大的黑勋爵影像消逝，还原成代理机器人的形象，它摇晃着脑袋抱怨道，自己痛恨变成黑勋爵的传话筒。

与代理对话后得知，弑星者已经昏迷了好几个月，经过繁复的医疗手术才保住了他的性命。现在他在一艘帝国歼星舰上，而朱诺现在正被囚禁在舰桥附近，弑星者命令代理准备好舰艇，而自己独自一人去解救朱诺。在路上他会遇见装备防护罩的帝国士兵，凭借防护罩他们可以抵抗西斯闪电，唯有近身攻击才能有效的伤害他们。在一处大门前，弑星者发现了一种巨大的火箭弹机器人，它们每个都有3米多高，肩膀上的火箭筒一旦锁定将给予弑星者连续而强大的伤害。对付它们的唯一方法是，用闪电麻痹它的器官，然后近身用光剑猛砍，这样才能造成有效伤害。

在舰桥前，弑星者眼见被困在能量罩中的朱诺，唯有升起两旁座舱中的能量控制器方可解开护罩。下方座舱中有大量敌人和数名巨型火箭弹机器人，显然站在上层利用原力远程控制能量器才是不错的选择。

救下朱诺后，她见到重生的弑星者，简直无法相信自己的眼睛，在被告知弑星者已被达斯维达杀死，而自己也被指认为帝国的叛徒后，她本以为一切就此终结，没想到弑星者的再次出现拯救了一切。在搭救了自己的领航员后，弑星者登上浪影号离开了正在分崩离析的歼星舰。

第五章 落魄将军

在浪影号上，弑星者回想如何才能实行维达的计划——找到银河系中的反抗军。突然他想起了朗姆·寇塔大师的话语，他声称自己会是弑星者未来的一部分，那么或许被自己击落到大气层中的他可能生存了下来，于是弑星者确认自己的下一个目标是娜沙达星球。



广场上有数辆战车拦路

来到娜沙达星球，弑星者来到街头上最繁华的酒吧，这个鱼龙混杂之地或许能够得到绝地将军的消息。弑星者靠着自己的直觉，或者说是原力的引导来到酒吧老板处，直截了当的询问朗姆·寇塔大师的下落，不过显然这位忙得头晕眼花的老板对他完全不感兴趣。

隐藏在弑星者血液中的暴虐再次控制了他，他不由分说使用原力锁喉勒住了酒吧老板，将他腾空抓起。果不其然，在生命受到威胁后酒吧老板供出了朗姆·寇塔的所在。

在酒吧的角落中，弑星者找到了朗姆·寇塔，这名曾经叱咤风云

的绝地将军委顿不堪地瘫倒在酒桌上，当弑星者靠近他时，他条件反射般地弹起身躯，紧紧护住身前的酒瓶，高呼道："这桌我已经付了钱，无论你是谁，马上走开！"

一条薄薄的白纱遮住了寇塔被光剑灼伤的眼睛，就像不可救药的酒鬼一样，衣衫褴褛的寇塔显然只对杯中物感兴趣，在酒吧中混吃等死，这就是自己要找的人？他能给我什么帮助？

正当弑星者一片茫然时，酒吧老板的声音在身后响起，"抓住这个绝地，将他交给帝国我们就能获得丰厚的奖金！"弑星者转过身去，只见数十名酒吧无赖蜂拥而上，酒吧入口处也有帝国士兵鱼贯而入。


与阴影武士激烈战斗

首先脱离险境才是正道，被团团围住的寇塔显然认为所说的绝地就是自己，拔出光剑向四旁的无赖砍去，看起来他虽然眼瞎，然而剑术并没有生疏，或许原力正在引导着他的举动。弑星者拔出蓝色光剑掩护寇塔杀出重围，这把代表绝地的蓝色光剑属于被弑星者杀死的一位绝地学徒，如今它被"绝地武士"弑星者所持，杀出重重包围后二人来到了停机坪。

双目失明的寇塔并没有认出弑星者就是使自己双目失明的元凶，他满以为与自己共同对抗帝国士兵的是一名硕果仅存的绝地，也许正如他所说，在寇塔失去光明后已经无法与原力取得联系，仅能依靠剑术和直觉防身，靠着自己的积蓄在酒吧中混吃等死。一名"绝地武士"的到来，给他燃起了新的希望。

在停机坪，弑星者诧异地发现，皇帝爪牙"暗影武士"也来到此地，这些黑衣卫士是皇帝的贴身侍卫，能够使用红色双刃光剑作战，他们也是原力黑暗面的运用者，不过显然他并不是接受了黑勋爵亲手教导的弑星者的对手。在一轮迅猛急促的光剑攻击后，弑星者扬手发出闪电将暗影武士活活电死。

在消灭暗影武士后，弑星者不禁为自己使用西斯闪电的举动感到后悔，因为绝地教条中明令禁止使用杀伤力恐怖的原力闪电，所幸的是已与原力断绝联系的寇塔大师并没有从弑星者的举动中发现异样。他只是怜悯地说道，皇帝的军队是无穷无尽的，你会被慢慢折磨致死，乃至更糟！那该什么办？弑星者询问寇塔，年老的绝地大师摸着下巴笑道，自己在参议院有个朋友，或许找到他能为寇塔引导道路。

那么弑星者下一站的目标就是，卡须克行星，乌奇人的乐土，自己的故乡。



第六章 莱亚公主

当浪影号穿越时空来到卡须克上空的同时，基地指挥官正大张旗鼓列阵欢迎一名"贵宾"，她就是贝尔·奥加纳的养女——莱亚·奥加纳公主，广为人知的是她是奥德兰皇族的养女，但人们并不知道她实际上是曾经的阿纳金·天行者，现在的达斯维达的双生子之一，正是她与卢克·天行者的携手努力，在不远的将来彻底颠覆了银河帝国的统治。


放下管线打开防护罩

如今的她来到这里是作为人质被软禁起来，毕竟作为一名参议员，帝国皇帝暂时不愿意直接对她造成伤害。如今的卡须克行星已彻底沦为帝国的殖民地，乌奇人被强迫从事繁重的体力劳动，一旦修整时就被囚禁在金属监牢里。因为帝国殖民军明白这些兽人在骨子里是憎恶帝国的，唯有强迫和暴力才能控制他们。

弑星者一路上击破囚禁乌奇人的牢笼，一旦冲破牢笼后，这些肉体强横的猿人便会毫不犹豫的扑向帝国士兵，看来解救他们是一个不错的选择。一路前行，在路上有数辆AT—ST战车拦路，不过在已有足够战斗经验的弑星者面前，这仅仅多花了他一点时间。

进入基地，在这里弑星者见到一名白衣女孩——莱亚公主，一番对话后，弑星者明白莱亚的父亲贝尔·奥加纳议员正是寇塔大师所说的朋友，不过莱亚并不相信弑星者，她希望弑星者能摧毁此地的帝国联络塔，以此表示自己的诚意。

弑星者答应了莱亚的请求，前往联络塔。在一个囚禁乌奇人的圆形房间中，见到了皇帝的另一类忠心爪牙——红衣武士。和暗影武士一样，他们同样是黑暗原力的支持者，杀死他很费了一番功夫。一路杀戮，在一处充斥着能量护罩的通道前，又一名暗影武士出现，有了上次对战经验的弑星者以迅雷不及掩耳之势击败了他。

联络塔旁有数枚信号发生器，弑星者使用原力将其一一拔出，旁边不断有携带飞行气囊的帝国士兵出现干扰，用原力闪电麻痹他们是不错的选择。在将信号发生器拔出大约一半时，从指挥中心的防护罩后又开出一辆AT—ST战车，击败它后将工作继续完成，然后前往停机坪与莱亚会合。

回到浪影号见到寇塔大师。从他口中得知贝尔·奥加纳议员曾经来寻求过老绝地的协助，却遭到婉拒，于是他在前往寻找莎克提大师后，一去不复返。莱亚告知弑星者唯有解救自己的养父，才能有效的整合反抗皇帝的力量……


任务是将通讯塔旁所有的发生器过载

第七章 堕落绝地

再次前往费路西亚星球，刚下飞船就见到帝国士兵与土著人激烈火拼着，看来失去绝地大师庇护的土著人最终逃脱不了被奴役的命运。在密林中，弑星者找到了贝尔·奥加纳议员的飞艇，可惜其中空无一人。此时的贝尔·奥加纳议员被囚禁在一处山洞中，令人惊奇的是，囚禁他的竟然是莎克提大师的弟子——玛丽莎。原先弥漫在她眼中的迷茫和恐惧已被亢奋和狂妄取代，她声称自己取得了更强大的力量，原力的黑暗面给予了她澎湃的力量。她将议员囚禁在此地，就是为了与帝国作交易换取更大的利益。话毕，她将一片生肉扔到议员面前，就像对待牲畜一样，并警告他说一旦逃跑，必将受到自己宠物无情的追杀！

与此同时，弑星者正在星球上战斗着，帝国军队已经占据了星球的表层，并且建立了巨大钻探器切入地底，妄图找到并摧毁土著人的避难之所。弑星者来到一处八爪鱼形态的基地前，中间是通向地下的电梯，他只有登上四周的三处平台，使用原力激活发动机，并且放下锁链才能进入。完成以上工作后，弑星者进入电梯进入地底。

走出电梯，弑星者发现自己进入了沙虫的腹腔中，四周的肉壁时时蠕动着，令人感到恐惧和恶心。那么被自己击败的莎克提大师也来到了此地，她是否可能也寻得一线生路了？带着疑惑前行，在腹腔中弑星者遇见不少帝国士兵和土著人。在一处广大的腔室中，前方时不时刮起飓风，让弑星者无法前进，或许这里就是沙虫呼吸的通道。弑星者贴着右边肉壁前进，趁飓风间隔时，冲到前方，一举跃入下方的空洞中。

在这里他遇见了议员，不过还没说上几句，堕落绝地玛丽莎出现了，她洋洋得意地召出自己的宠物——比弑星者先前遇见过的怪兽更高大、更恐怖的巨兽，经过一番缠斗后，弑星者用手中的光剑超度了它，逼迫玛丽莎现身与自己战斗。

显然这名堕落绝地并没从黑暗面中获得多少力量，她的特别之处只是可以隐身，但是弑星者凭借原力的指引，仍然可以找到她的气息，以猛烈的打击逼迫她现身，真是一场轻松的战斗。玛丽莎的光剑被击飞后，吓得魂不附体的她向弑星者摇尾乞怜，弑星者放下光剑让她离去，议员并不认同弑星者的怜悯，不过弑星者坚信在这里经历的一切，将成为玛丽莎终身的梦魇，她将无法从这里走出来。

回到浪影号，议员与寇塔将军再次碰面，他很高兴将军终于表态支持自己。已经双目失明的将军举荐弑星者作为自己的眼睛，作为新的执行人，他们决定集合议会中的反抗力量对帝国军队进行持续的打击。



需要用原力激活发动机

第八章 星舰坠落

与黑勋爵通讯后，弑星者得知帝国正在拉克萨主行星上建造巨大的歼星舰。这里曾经是克隆人战争的开端，分离势力领导人杜库伯爵从这里开始建立了强大的机器人军队与共和国开战。在克隆人战争结束后，这里成为了爱好探宝的加瓦人与罗迪亚雇佣兵的乐土。不过当弑星者上次在垃圾行星的行动结束后，帝国掌控了从庞大的垃圾中提取所需原料的方法，消灭了此地的加瓦人和罗迪亚雇佣兵，派驻帝国军队掌控了这里。

在垃圾行星上登陆后，弑星者发现仍然有少量加瓦人和罗迪亚雇佣兵在此地生存，杀死他们后来到一处较为广阔的空地，这里有大量的帝国士兵，一阵杀戮后，还有一辆AT－ST战车出现，这里是一场激烈的战斗，只有依靠辗转腾挪、四处游斗才能取胜。消灭所有敌人后，跳到高处，从空洞进入下层通道。


务必在高处触碰开关

进入后弑星者惊奇地发现，在众多垃圾山中矗立着一座帝国工厂，看来这就是自己的目标所在。杀死外围守护的所有士兵后，工厂的大门打开，数辆战车和大批帝国暴风兵鱼贯而出，不过弑星者的目标并不是他们，他直接使用原力加速冲向后方，搭乘电梯来到二层平台进入工厂腹地。

工厂中有数扇大门被巨大的铁锁牢牢锁住，只有依靠原力控制才能打开。经过一个圆环形控制室后，弑星者进入一片广场，突然一名阴影武士出现阻挡，一番近身格斗后，武士倒退几步转换成代理机器人的形象，弑星者很诧异它为何能在这里出现，代理解释这是由于自己的主程序判断此时是杀死弑星者的最好时机，真是悲哀！自己童年唯一的伙伴，被噩梦般的程序控制着。

弑星者心绪繁杂的与代理战斗着，在战斗中代理不断切换着形象，从暗影武士到寇塔大师、莎克提大师、玛丽莎，最后它无计可施转换成了银河皇帝曾经的弟子——达斯·魔的形象，正是他杀死了欧比万·克洛比的师父奎刚·金，不过机器仅仅是机器，如今已无比强大的弑星者将代理死死的钉在墙上，打回原型，并彻底摧毁了它的模拟控制器，或许这样就是它最好的结局吧？

进入工厂腹地，用原力使得4处发生器超载，从而使帝国的工厂陷入瘫痪。不过这引来了更大的危机，一艘帝国歼星舰从轨道上缓缓降下，从机体中不断飞出钛战机，向弑星者展开围攻。

这该怎么办？弑星者联系浪影号上的人

员，寇塔大师建议他将这艘“小”飞船拉下来，哪里有如此巨大的小飞船？不过被钛战机缠住的弑星者，已经毫无退路，只好勉力一试，在消灭一波钛战机后，他将精力集中在歼星舰上，“集中精神，揣摩原力”，某次探寻绝地神殿的神秘话语在耳边响起，弑星者终于做到了！他将歼星舰牵扯下来，一头撞入了满地的垃圾山中。终于成功了，浪影号在垃圾山中找到了安然无恙的弑星者和代理机器人，将他们带离此地。



第九章 黎明前的曙光

在白雪皑皑的科瑞利亚，反抗军的领袖们终于集结到了一起，他们决定联合起来建立反抗同盟，寇塔将军也全身披挂来到现场，看来他已经从双目失明的阴影中走出，决定为抵抗皇帝再次奉献自己的力量。

正当众人准备签订同盟条约之时，巨大的爆炸声在身后响起，在全副武装的帝国暴风兵簇拥下，达斯维达昂首走人，他盛赞自己的学徒圆满地完成了任务，引出了反抗皇帝的力量，并决定在此地将他们一网打尽，交给皇帝来体现自己的忠诚！

果然西斯之间总是互相背叛的，达斯维达的举动一开始就是欺骗弑星者的，从头到尾弑星者只不过是维达手中的牵线木偶。弑星者本想与维达争辩，然而维达在一举击溃拔剑相向的寇塔大师后，先声夺人地将弑星者震落到悬崖边缘，命悬一线。在此时，欧比万·克洛比突然出现，手持光剑劈向维达，维达反手一击，轻易地将他的身体贯穿显出原型——那是代理机器人，它使尽最后的力量保护弑星者。看着代理被贯穿的身体，弑星者双手一滑坠人无尽的深渊中……

万幸的是，厚厚的积雪保住了弑星者的性命，朱诺驾驶浪影号找到弑星者。在浪影号中，弑星者第一次像绝地武士一样去冥想，去触碰原力，想在冥冥中找到被皇帝抓走的寇塔等人。随着冥想的开始，驾驶舱中的物体逐渐浮起，在弑星者身边旋转着，此时的弑星者双目紧闭，如孩童般的平静。

突然弑星者睁开眼睛，四周的物品也飞速坠落，大喊：“不！”朱诺询问弑星者看到了什么，他告诉朱诺自己看到了一个巨大的空间站，寇塔与众起义军首领正在此地。

锁定目标，浪影号来到一个正在建造的巨大圆形空间站前，这里便是死星，帝国最强大、最恐怖的武器，其主炮充能后能够一举毁灭一颗星球。飞船缓缓飞近死星，尚未完工的死星系统并未侦测到浪影号的到来，在主炮通道前，弑星者与朱诺做了道别，对前景感到悲哀的朱诺奉上嘴唇与弑星者紧紧吻在一处，女人的直觉告诉她，弑星者此去凶多吉少，但是为了银河系的未来，他不得不去。

潜入机舱，在广阔的房间中有不少敌人。不管他们，从正中地缝入口中进人。这里是死星的能量管道，从死星中心间隙喷射出巨大的能量光束，一旦碰上便是粉身碎骨的下场。小心躲避，从两旁的通道前进，在一处巨大圆形房间中，有三个巨大圆环在不断转动，通过的方法唯有等待巨大光束停止后，使用原力将三个圆环全部固定在中心，那么上方就会伸出桥梁，弑星者便可使用二段跳加原力漂浮继续前进。前方又是一个圆环房间，如法炮制后，弑星者进人一个巨大空洞中。

跳到最下层，消灭旁边出现的两辆AT—ST战车后，启动悬浮开关，而后弑星者就可以凭借两旁的浮力圆环漂至上层，再跳至一个圆形大门前。一名阴影卫士和四名红衣武士鱼贯而出，看来皇帝就在不远的位置了。杀死他们，使用原力打开大门，在通道尽头弑星者见到了已经等候多时的黑勋爵。

“在我的训练下，你成长得不错，但是你还有许多需要学习。”黑勋爵抽出光剑平静的面对着弑星者。

此时此地，一切的话语都是多余，弑星者只有选择与自己的师父一战。果然在强大的黑勋爵面前，一切招式都是徒劳。弑星者只能靠着矫健身手四处躲避，消耗着维达的体力。强大的西斯领主决心快速解决这一切，他蓄力发出强大的原力冲击波，然而却被弑星者灵活闪避，并趁机近身在他身上留下几道伤口。



必须激活此处发动机

几番攻击后，达斯维达转身离去，他觉得在后面的大厅中更有助于自己与弟子的对决，然而他错了。在大厅中，西斯领主被弑星者攻击得毫无还手之力，就连面具都被击碎，露出了那惨白而可憎的面庞。自从被师傅欧比万·克洛比击落岩浆后，达斯维达就不得不依靠整套维生装置来维护自己的生命，终日躲藏在阴森的面具后，但这一切已不能掩盖他的肉体已经衰败不堪的现实。

抛下苟延残喘的维达，弑星者直指帝国皇帝，果然在那可憎的躯体中，隐藏着几乎无穷无尽的黑暗原力，皇帝一边大叫着让弑星者去杀死维达成为自己的新徒弟，一边用强大的闪电摧残着起义军首领们。

西斯永远是互相背叛的！被屡屡背叛的弑星者不再相信皇帝的言语，他决心击退皇帝救出起义军首领。与皇帝的战斗是冗长而艰辛的，不断有红衣守卫从两侧进入协助，恐怖的闪电充斥着整个空间。

不过正义必将战胜邪恶，原力的黑暗面终究不敌足以拖拽歼星舰的弑星者，皇帝被打败，反抗军首领被全数救出。正当众人准备离去时，大量追兵鱼贯而入，弑星者让众人先离去，自己独自一人抵抗重重追兵。此时全身爆发紫色闪电的皇帝疯狂地冲了上来，弑星者使出最后的力量与之抗衡。

一阵惊天动地的大爆炸后，帝国皇帝从一片尘埃中爬起，在他面前是已经力竭身亡的弑星者。在皇帝和黑勋爵培养下，用来铲除反抗力量的他，最终站在了起义军一方。他的死亡将带给起义军希望，更加激励他们对抗帝国欺压的斗志……

在科瑞利亚星球，起义军首领再次聚集在一起，仅仅缺少了一人……

莱亚公主扬手擦去桌上的尘埃，露出了弑星者的家徽，他们决定以此作为反抗军的标志，来引导反抗皇帝暴政生生不息的力量……

快速流程攻略

为什么要玩这款游戏

在这部游戏中能看到很多成功名作的影子，比如开放式的城市地图如同《侠盗猎车手》、屋顶攀爬如同《刺客信条》、场景的彩色转换就像《波斯王子4——重生》、伪装和潜行又类似《杀手》和《死亡间谍》……尽管有很多模仿的成分，但它能将诸多元素融合到一起形成独特的艺术风格，就是这部游戏的成功之处。本作摆脱了千篇一律的美国故事背景，将场景搬到浪漫之都法国巴黎，这里有很多历史遗迹和名胜建筑，如卢浮宫、万神殿、巴黎圣母院、凯旋门、塞纳河、艾菲尔铁塔等，任务的设计也紧紧围绕着这些遗迹名胜展开。游戏地图还包括了郊外的一些村镇，驱车到城外能领略到乡村的原野风光，简朴的农舍和成群的乳牛，一片树绿麦黄让人陶醉。

和《温柔刺客》一样，游戏的故事也是根据真实事迹改编的，游戏的剧情节奏把握得非常好，对白幽默风趣，剧情起伏跌宕，任务流程不像《侠盗猎车手》和《黑道圣徒》那样没完没了的赛车和追逐，每个任务设计都很用心，并且完成的方式也是多样的，喜欢爽快的玩家可以把它当成射击游戏，而喜欢秘密潜入的玩家则可以伪装成德兵，在敌营里扔颗手榴弹或安个炸弹什么的，看看德兵紧张兮兮的东张西望，乐趣自在其中。

THE SABOTEUR™

评分 8.2

制作	Pandemic Studios
发行	Electronic Arts
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.2
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.2
创新 Athletics	8.0
剧情 Story	8.8

■辽宁　枫红一刀流

序幕

成为焦点（Spark one Up）

美人之夜酒吧里，肖恩抑郁寡欢，借酒浇愁。手边放着自己和朱尔合影，望着更是叹息伤心。一个家伙坐到身边，劝他拿出实际行动来抵抗纳粹，不要总沉浸在自责和愧疚里。离开酒吧，在小巷和卢克碰面，两人商量着去炸德军的油料库，不过得先找点炸药。驱车来到德军物资站附近，穿过小巷来到物资仓库。肖恩攀爬到屋顶解决一名哨兵，然后跳落回地面帮卢克解决其余敌人，踢开箱子拿到两捆炸药。逃回街上，驱车前往油料库。

卢克前去往街上的油罐车放炸药，吸引德军注意力。肖恩攀到街左的屋顶，趁爆炸声响起沿线缆滑落到油料库院内，跑到油罐处放好炸药，然后跳上院里的吉普车夺路而逃，在街边接上卢克，摆脱通缉后返回美人之夜。

操作键位

移动：WSAD
冲刺：Shift
潜行/掩护：Ctrl
行走：Alt
从墙壁下落：C
动作：E
跳跃：空格
开火/快拳：鼠标左键
揪抓/武器瞄准：鼠标右键
投掷手榴弹：Q
重拳/枪托攻击：F
踢：V
暗杀：Z/E
收起武器：C/鼠标滑轮
武器切换：1、2
填弹：R
瞄准镜变焦：Shift
取消破坏行为：X
穿上伪装：F1
解除伪装：F2
显示目标：`
加速：W
刹车：S
车辆左转：A
车辆右转：D
手刹：空格
载具特殊功能：Shift
汽车喇叭：Ctrl
载具武器：鼠标左、右键
后视镜：Alt
切换镜头距离：X
快速存档：F5
快速读档：F6

好日子（Better Days）

时间回溯到三个月之前，肖恩和老友朱尔在维托里的嘱咐之下，驾驶卡车载着曙光赛车朝着德国边境线行去。在边境线接受德兵检查通行文件，进到德国的边陲城镇萨尔布吕肯。

老朋友，新敌人（Old Friends，New Enemies）

卡车停在指定地点，两人进到红牛酒吧和维托里、维罗妮卡碰面。德国胜利车队的迪尔克出现，不但对维托里恶言相向，还挑逗起维罗妮卡来，朱尔忍耐不住动起手来。将胜利车队的几名车手打翻在地，维托里见情形不妙连忙叫两人逃走。

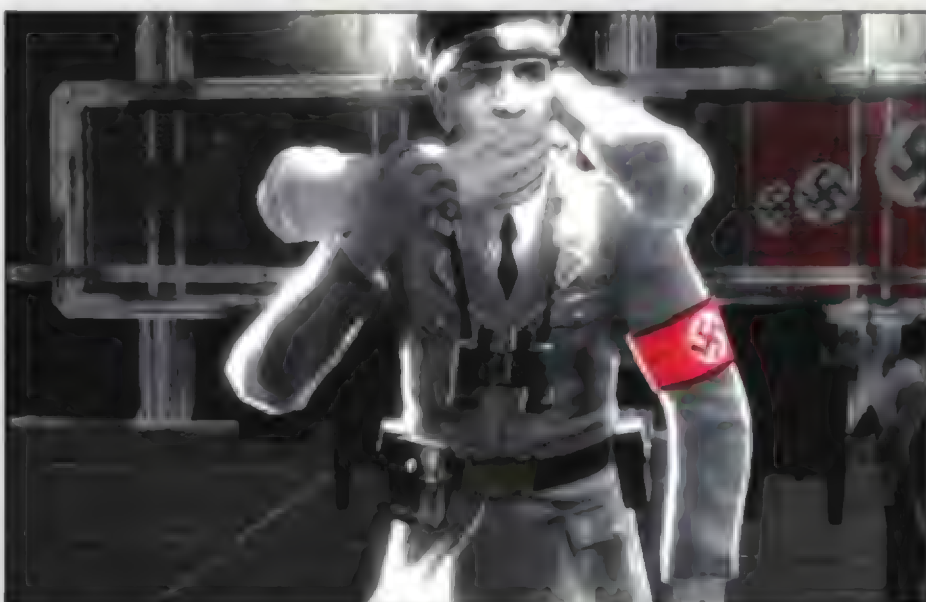
圣克莱尔女士（La Femme St Claire）

两人逃到街上发现成队的德兵和盖世太保涌动过来，正商量对策，一辆豪华跑车冲了过来，开车的居然是肖恩的老相好斯凯拉。驾驶这辆跑车摆脱了德兵的通缉，肖恩和斯凯拉回到旅馆浓情蜜意，再续前缘。

醒来时发现斯凯拉已经离开，这位英国贵族女总是这么行踪不定，神出鬼没。肖恩来到旅店外见到朱尔，随便抢了辆车前往比赛现场。

杆位（Pole Position）

曙光完成了最后的检修进入赛道，维托里和朱尔给肖恩打气，而维罗妮卡则忙着给肖恩和曙光拍照。比赛开始后，肖恩凭借曙光强悍的引擎动力和优秀的驾驶技术超越了众多车手，最后连那个迪尔克也被甩在身后，不料迪尔克不知从那里掏出一把手枪，将曙光的轮胎打爆……



解决掉屋子里的纳粹军官

周末一起去兜风（A Sunday Drive）

迪尔克赢得了比赛的冠军，让肖恩很是气愤，但老板维托里息事宁人，嘱咐大家不要惹事。迪尔克和他的赛车银标将出席一场庆功会，肖恩打算给银标做点手脚让迪尔克好看。

肖恩和朱尔跟踪迪尔克来到一座工厂外，翻墙进去找到那辆银标，肖恩驾驶着它冲向悬崖，跳车后望着在湖水中沉没的银标不由开怀大笑，不料身后出现一群荷枪实弹的德兵，两人被枪托砸昏。

醒来发现被绑在椅子上，迪尔克一身纳粹军服，正施展手段折磨朱尔。迪尔克认定两人是英国间谍，要他们交代任务细节，并残忍地处决了朱尔，肖恩再次被击昏。

黑暗之夜（The Darkest Night）

肖恩醒来后出手解决掉房间里的纳粹军官，对着朱尔的尸体发誓要为他报仇。离开房间沿走廊行去，暗杀德兵拾到手枪。穿行到阳台杀军官，沿着墙壁攀到楼顶，避开徘徊的哨兵爬竖梯进到建筑内部。从箱子上拾取突击步枪，然后抢夺一辆汽车撞开工厂大门狂奔而去。

逃回莫里尼农场，发现这里被德军洗劫一空，屋子也被点燃了。射杀院落里的德兵救下维托里，然后冲进燃起大火的屋子，解救困在里面的维罗妮卡。维罗妮卡听到哥哥的死讯伤心欲绝，三人一道前往巴黎，肖恩从此住在了美人之夜。

三个月后，巴黎被德军攻陷，肖恩在酒吧里结识了地下反抗组织的领导人卢克，从此踏上复仇之路。

第一幕

屠宰场（Slaughter house）

肖恩醒来后离开卧室，由大厅上到二楼和卢克聊起昨晚放的那把火，这时维罗妮卡走过来，说她是卢克的铁杆读者和粉丝，仰慕崇拜之情溢于言表。随后维罗妮卡告诉一个不幸的消息，维托里被德军抓到了旧屠宰场的基地里。

肖恩和卢克离开酒吧，这时要将手上的枪收起，以免引起纳粹的怀疑。跳上小巷里的车朝屠宰场驶去，来到基地外的河边，肖恩过桥暗杀掉岸边巡逻的德兵，换上德军制服潜进基地。摸进库房解决一名德兵拿到钥匙，打开牢门救出维托里，率领大家跑进地下室。不久，英军战斗机对屠宰场区域进行了轰炸，从此屠宰场的地下室成为城东区抵抗组织的总部。



从石台上抢了香槟瓶子便跑

酒业风云（Bottle Shock）

卢克在战斗中负伤，伤口有感染恶化的迹象，得尽快为他找抗生素。和黑市商人桑托斯交谈，他能从德国人那里搞到抗生素，不过得先替他拿回一瓶香槟酒来。

驱车前往纳粹军官举行派对的庭院外面，那个院子防守严密。攀到高处滑线缆到小院附近的屋顶，再爬墙壁落到舞台旁，迅速冲过去抢香槟，解决一名盖世太保后攀回屋顶，跳进藏匿点解除通缉再逃。回到屠宰场和桑托斯交换到抗生素，再到地下室将它交给维罗妮卡，任务完成。此时可以自由接任务了。

地图上的白色字母表示是支线任务，金色字母表示是主线任务。字母和人物对应关系为：Lu—卢克、We—维罗妮卡、Vi—维托里、Sa—桑托斯、Cr—克罗切特、De—丹尼斯神父、Sr—斯凯拉、Wi—威尔考克斯、Ma—玛尔格特、Br—布里曼、Bi—毕晓普、Du—杜瓦、Kw—科旺

博士、Vi—维托里，这些人物会随着剧情发展解锁。

犹大之罪（Thirty Pieces of Lead）

在美女之夜和维托里谈话，接到处决告密者的任务。首先找到那名克莱布将军，尾随暗杀掉他，换上将军制服。然后前往广场的雕像处守候，等告密者出现立即动手杀掉他。

黑市（The Black Market）

以后桑托斯就在美女之夜附近的小院子里办公了，和他身边的皮埃尔谈话，拿到一些免费炸药和手榴弹。要料理的目标有三个，首先攀到附近的屋顶，在通讯塔上放置炸药，滑线缆到街对面的屋顶，跳落街道走到门洞处，看到那里的德国将军紧张的四处张望，扔枚手榴弹炸掉他，回身再往装甲车上放炸药，抢辆车迅速逃跑。回去找桑托斯交谈得到他的认可，以后可在黑市里自由交易了。

房车大盗（Grand Theft Limo）

桑托斯要肖恩从德国将军那里偷取一辆豪华轿车，那辆车放在一处小庭院里，附近有成群的德兵。首先在街上搞套德军制服换上，由屋顶攀爬进那处院落，趁巡逻和打靶的德兵不注意，迅速冲上汽车，驾车撞开大门逃走。完成这个任务后就可以使用全城的车库服务了。

不自由，毋宁死（Liberty or Death）

卢克的伤康复如初，他说在广场监狱里关押着以克罗切特为首的法军战俘，如果能将他们救出来就能增强抵抗组织的战斗力。

战俘被关在广场围成的基地里，分别关在四只铁笼里。基地附近有四座哨塔，其中两座上面是狙击手，基地里还有普通德兵和盖世太保来回巡逻。在前往基地的途中找落单的德兵下手，换上德兵制服，拿上步枪。来到基地外围，趁敌人不注意爬上哨塔解决掉狙击手，用狙击枪清掉其余哨塔的士兵，然后是地面上的，子弹不够就用普通步枪来打。清理干净后返回地面，先开克罗切特的牢门，再开余下的三道牢门，然后不用管他们，迅速跳上车摆脱德军通缉。

●丹尼斯神父任务线（Father Denis story）

未赎之罪（Unforgiven Sins）

在美女之夜见到神父，得知一名盖世太保的线人经常找他忏悔，要肖恩在他主持仪式的时候杀掉那个告密者。来到教堂，利用竖梯攀爬到高处的狙击点，拿起狙击枪等候仪式开始，在神父发出暗号的时候一弹狙杀出现的告密者。



攀爬到教堂一侧的狙击点埋伏

上帝之怒（Wrath of God）

在教堂里见到神父，他打算给盖世太保军官送点小礼物，肖恩自愿担任他的司机。开到大使馆的院子里，等神父进去送礼物的时候，肖恩将汽车调好头，不久神父从楼里跑了出来，随后使馆大楼发生猛烈的爆炸，迅速载上神父冲上街道摆脱通缉。

血色婚礼（Red Wedding）

那个盖世太保并没有被炸死，准备在小山上举行一场婚礼，并邀请神父主持仪式。肖恩赶到婚礼现场先躲起来，等神父在婚礼上说完话就狙掉那个军官，然后和神父一道小心清掉将军的卫兵，不要伤到平民。随后有十多名德兵从南边的大桥增援，堵在路口全部清掉。然后下山坡杀掉西部小桥对岸的守军，为参加婚礼的平民扫出一条安全撤离的通道。

●克罗切特任务线（Le Crochet story）

野兽的胃口（Belly of the Beast）

克罗切特的右手被德国军官格尔切掉喂狗了，肖恩决定关照一下这名军官。格尔经常去红灯区寻欢，肖恩赶到附近攀到屋顶，观察他的行动规律，最后守在一条小巷的阳台上，等他走进来解手时跳下去杀掉。注意对他只能用肉搏来杀，不能开枪，得把克罗切特的问候带给他。

替身（Doppelganger）

首先到郊外的一座化工厂里找接头人拿狙击枪，然后前往孚日广场。攀到屋顶观察广场上的几个人，其中胳膊戴有袖标的就是目标，一弹中的。回身清除街道上的巡逻哨兵，纵身跳上线缆滑落到街道，跑进街角的藏匿点解除通缉。

军团就是我的家（Legio Patria Nostra）

这次的任务是前去德军的飞艇补给站搞破坏，身上要带足够的炸药和枪支弹药。要炸的目标有10个，包括导弹、炮弹、油料站等。有两种方式来解决：一种是利用伪装潜入的方式逐一过去放炸药，不过那几艘齐柏林飞艇还是要开枪来打爆的。另一种是直接开枪屠杀，可占据哨塔的制高点或埋伏在围墙上狙击，很多油桶和炮弹可射击引爆来炸掉附近的目标。

特殊投递（Special Delivery）

巴黎城东的抵抗运动如火如荼，卢克成为市民津津乐道的英雄，维罗妮卡不甘落后，决定自己也得做点事情，因此她叫肖恩担当司机，两人一道前往德军的指挥部。到达任务地点后，维罗妮卡款款走进大楼给德国将军递送包裹，不久她跑出大楼跳上肖恩的车，两人快速撤离现场。爆炸声在身后响起，空中腾起耀眼的焰火。

被埋葬的秘密（Buried Secrets）

来到小镇旅馆和斯凯拉幽会，不想酒杯里被下了迷药。醒来见到英国特别行动处的间谍头子毕晓普，他想让肖恩为英国情报组织从纳粹手里抢一只神秘的箱子。作为回报，他会提供迪尔克下落的情报。

来到公墓外面和斯凯拉碰头，两人分头行动，肖恩由墙洞潜进墓园，斯凯拉则去找一辆运输的卡车。钻墙洞进到公墓，暗杀德兵换上制服，避开敌人找合适的地点往上层攀援，一直攀到顶层看到灯光通明的教堂。在墓地里放炸药制造骚乱，等敌兵被吸引过去，伺机冲进教堂跳进竖井，来到地下室清掉所有德兵。而后走向箱子慢慢打开盖子，肖恩眼前绽放出绚丽的金光。

和斯凯拉一起把箱子搬到教堂外面的卡车上，两人将卡车开到伏击圈后立刻下车，躲到掩体后清掉四处包围的德

兵，杀掉足够数量的德兵便可摆脱追兵，然后将卡车开到美女之夜后面的车库。稍事休息，肖恩邀请斯凯拉“兜风”，开着她的跑车载着那只大箱子，朝着郊外的小镇行驶。为了避开德军检查站，斯凯拉建议从城郊小道绕过去。

复仇之旅（Vive Le Vengeance）

将那只大箱子送交给英国人，毕晓普和威尔考克斯对肖恩的表现称赞有加，并将迪尔克的下落告诉给了他。现在迪尔克在一座德军控制的废弃城堡里，准备乘那里的飞艇前往柏林。

前往车库找皮诺提车，穿上斯凯拉准备好的德国军官服装，开着补给卡车进入德军基地。过桥后把车停在城堡前，接下来的行动不要开枪，尽量不引起德兵的注视，被怀疑也不要紧，快速从背后绕过并拉开距离即可。由城堡左侧塌掉的围墙进到城堡庭院，上阶梯到平台，右边被两名德兵看死，转到左边上去。攀爬墙壁进到钟楼顶部房间，从军官身后绕过去，避开德兵层层跳落到钟楼底层，来到大门里面，这里的德兵一个也不要杀，尽量躲避就是，沿楼梯到达城堡的围墙，看到通往飞艇的楼梯有大量德兵看守，沿逆时针方向转过去攀到高台上。沿铁梯跑上去，顺利进到飞艇内部甲板。


小心避开城堡里的德兵前往空中停靠的齐柏林飞艇

在驾驶舱和迪尔克展开搏斗，结果飞艇被枪火引爆。沿着平台一路攀爬跳跃，看到迪尔克背着降落伞跳了下去，肖恩回头看看迎面扑来的炽焰，连忙纵身一跃……

威尔考克斯任务线（SOE Operations）

修道院大门后（Behind the Convent Gate）

威尔考克斯的任务线都是破坏型的，此次任务是前往德军利用修道院改建的雷达基地。和之前的“兵团就是我的家”相仿，在进行任务前建议将手榴弹和炸药带满，最好带支狙击枪。要摧毁的目标有15个，包括雷达、广播塔和控制台。在建筑外围的10个可全部采用伪装潜入的方式炸掉。建筑里面的五座控制台可强行突入，走廊两侧各有一名机枪手，躲到一侧换狙击枪射杀。控制台扔手榴弹炸就行，不过有修女的地方要用枪来打。

生化武器的安乐死（Better Dying Through Chemistry）

此任务是摧毁德军研制神经毒气的精炼厂，目标是24只化学储藏罐。先换上伪装沿着建筑外围炸一圈，小的罐子用手榴弹来轰，大型的则要放炸药。沿途注意收集木箱里的手榴弹和炸药补给，还能拿到几支远程攻击的火箭筒。清完外围，用手榴弹清掉门口的机枪手和德兵，进去展开枪战，将剩余的罐子摧毁。

替我们装个炸弹（Set Up Us the Bomb）

此任务在游戏中期才能接到。先带好炸药和手榴弹，进到基地先扒套德军制服，往西边放炸药爆破即将发射的导弹，然后去清除12座电源转换器，高处的敌人能暗杀就暗杀，目标的地点是对称的，有四个需要爬竖梯上去放，附近都有安全逃离的线缆。

第二幕

低语还是咆哮（A Whisper or A Roar）

城西的抵抗组织打算加入，卢克想让肖恩到城西和他们碰面。为了能拿到通行文件，肖恩去找桑托斯帮忙，桑托斯让肖恩去炸掉德军的三辆补给车。

在街边找到那三辆补给卡车，解决方法有两种，一种是携带炸弹换上德军制服，趁守军不注意过去放炸弹。另一种是攀到屋顶解决掉炮兵，控制平台的防空炮将卡车轰毁。

回去跟桑托斯拿到通行文件，再到美人之夜的车库见维托里，肖恩表示要给朱尔一个交代。驱车到城西的抵抗组织总部和领导人玛尔格特谈话，她希望肖恩能为他们做几件事来证明实力。


爬到屋顶的平台上解决掉炮兵

越狱（Jailbreak）

这个任务是要前往德军的监狱营救一名叫布里曼的间谍。换好德军制服，驱车赶到监禁地附近，先攀到街对面的楼顶，滑线缆到达庭院一侧的屋顶上，看到布里曼被囚禁在庭院中央的围栏里，这里有两种行动方式选择：一种是火拼，带上足够的狙击子弹，攀爬到高处哨塔上清掉庭院里的所有德兵。另一种是沿着四周的屋顶将所有哨兵和巡逻兵暗杀掉，然后再爬梯子到庭院解决地面的两名火焰兵。打开围栏的门救出布里曼，开大门看到外面守着大群德兵，扔几枚手榴弹轰一下，然后守住门口将敌人清光，到街上抢车逃走。

玛尔格特任务线（Margot Bonaire story）

华氏450度（Fahreinheit Four Fifty）

德国将军在凯旋门举行一次焚书活动，肖恩要前去杀掉装甲车里的罗德尔将军。出发前带上火箭筒或狙击枪，来到凯旋门攀爬到广场周围的屋顶或哨塔上埋伏，用火箭筒直接炸毁凯旋门下面的装甲车。如果只有狙击枪，则需要耐心清理广场的德兵，然后再过去炸掉装甲车。

防弹（Bulletproof）

此任务是要解决掉掠夺法国文物的博克曼将军。来到皇宫外面的街道，发现这里已经有大量德军驻扎了，在街口有三辆吉普车，将它们开到街道中央堵好，进到皇宫大院乘电梯到屋顶，使用平台上的电台，然后拿起箱子上的火箭筒守候，等装甲车停下来就发射火箭弹。

毁灭交响曲（Symphony of Destruction）

此次任务是要前去炸掉卢浮宫里的广播站。在卢浮宫前面有强大的防御设施和火力，建议开始先到公园区找一辆打开舱盖的坦克，驾驶它摧毁卢浮宫前面广场的防御设施，优先轰杀那些对坦克有威胁的火箭兵。攻进内院放弃坦克，先用狙击枪射杀哨塔的敌人，再跑到通讯塔前放炸药。

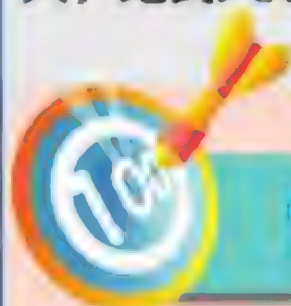

攀到皇宫楼顶等将军的防弹车开过来

巨炮（The Big Gun）

在一座广场找到卢克，接到炸歌剧院顶部超级加农炮的任务。先找武器商拿狙击枪，再找布里曼谈话拿到RDX炸药。进旁边小巷解决德兵换上制服，沿阶梯上去会遭遇很多火焰兵，利用屋顶避开他们接近歌剧院。找到相对安全的位置，换上狙击枪清掉高处哨塔的枪手，然后扔手榴弹将下面院落的敌人轰一下。接近平台杀掉几名守兵，跑到大炮处放炸药，迅速撤离。

乡村车赛（Race Circuit）

此时段会随机收到斯凯拉的便条，叫肖恩去找地下车赛的组织者霍斯特，在时限内跑到终点解锁一辆银爪赛车。然后找阿德尔谈话，进行正式比赛，赢得第一场郊外赛解锁斯凯拉的德雷克跑车。在游戏的末期找弗兰兹说话，开始第二阶段的比赛，赢得比赛后解锁银爪MK2型赛车。



评说

一次出色的大杂烩

■ 陕西 Oracle

在《破坏者》这款游戏里，你可以找到一切你熟悉的游戏元素，比如《刺客信条》式的攀爬腾跃，《细胞分裂》简化版的潜入设定，以及和前段时间《红色派系3》相仿的区域解放系统，被追击时的隐匿点则会很容易让人想起《极品飞车9》的类似设定。就连解放区域时画面由黑白变为彩色也和最新的《波斯王子》有着异曲同工之妙。除此之外，我们很难在这款游戏里找到属于它自己的特色。当然并不能说《破坏者》毫无特色，起码技能系统是比较有趣的——虽然它看上去仿佛就是个成就系统与熟练度的结合体，不过也能让刚上手的玩家感到耳目一新。这款游戏同样顺应潮流地加入了统计系统，涵盖了游戏进度统计、行为统计、收集统计，可以让玩家时刻知道自己在游戏里做了什么。这个系统是如此的流行，以至于前段时间著名休闲游戏《祖玛》的新作《祖玛的复仇》也加入了这一系统。所以尽管这个系统非常出色，但仍然不能作为本作的特色。



在很多时候，全面发展意味着全面平庸，尤其是GTA Like游戏，在任务设计上稍有不慎，就有很大几率让玩家无所事事。在很多模仿者相继失败之后，这类游戏渐渐找到了自己的卖点。比如《红色派系3》的卖点就在于物理引擎，也就是破坏。而本作的卖点就在于二战背景和画面氛围。二战自不必说，其中敌占区的黑白效果想必大家已经早有耳闻。在游戏初期这种画面风格的确可以给人很大的代入感，尤其是剧情CG里（这年头舍得往剧情动画里塞CG的欧美游戏已经很少见了），主角好友被杀的一瞬间，画面由彩色转为黑白，带给玩家无论心理还是视觉上的冲击都是非常大的。不过游戏毕竟不比电影，动辄十几个小时的流程面对同一种调调，在游戏后期不可避免地会让人审美疲劳。并且由于制作方太钟情于黑白效果，当世界恢复正常色调时，游戏的画面表现便很难及格，材质贴图明显缺乏质感，导致游戏人物仿佛纸糊般没有真实感，爆炸效果与场景拼接生硬，很难看出是一款2009年末的游戏，而游戏虚高的配置要求和少得可怜的画面调节选项，只能归结于制作方的诚意问题了。

但与之相对应的，是出色的游戏设计。开场动画和任务会很快让玩家融入到游戏剧情里，不断触发的剧情，让游戏开篇将近一个小时完全没有冷场，像这样的开放式游戏，能有如此紧凑的剧情已经实属不易。而一般对于开放性游戏，前一个小时成功，也就意味着成功了一半。如果拿《红色派系》来举例，虽然也有一条主线，玩家在游戏里大部分行为都是出于对这款游戏的兴趣，一旦对“拆迁办”失去兴趣，便会迅速感到无聊，进而放弃游戏。但玩家在《破坏者》里，几乎一直在被剧情推着走，整条主线一气呵成。为了让游戏体验更加流畅，游戏内置了一整套详细的图文教程，玩家基本不会卡关。直到游戏结尾，全城发生暴动，此时情节紧凑，场面宏大，顺利将游戏的剧情推至高潮。这里提醒一句，冲上埃菲尔铁塔的时候一定别忘了纵身跃下，哪怕是在游戏里，能体验到这一感受的机会也不多。玩游戏嘛，就是要尝试现实体验不到的感觉。

正如主角最后所说的，一切没有结束。本作既然没有收到什么恶评，以EA的作风，可能也意味着这款游戏的续作会很快到来，也许直到那时，我们可以看到一个同样出色的任务结构和真正创新的游戏系统，而不是目前的流行元素大杂烩。

雷声滚滚（Rolling Thunder）

久无斯凯拉的音讯，肖恩去小镇找毕晓普打探，得知斯凯拉正在执行一桩秘密任务。再过一段时间会收到斯凯拉的邀约，两人见面后，斯凯拉要肖恩帮忙营救原子弹专家凯斯勒博士，他将被德军押运到一辆火车上。

首先要往火车必经的铁桥上放炸药。换上一套德军制服，驱车前往铁桥附近，只身潜到铁桥下面。这里要放的炸弹共有五枚，四枚放在桥下的立柱上，其中三枚须要攀到高处安装，建议先将平台上巡逻的德兵逐个暗杀掉。最后一枚要爬到桥面放置。放完五枚炸弹回到岸边和斯凯拉会合，驱车前往火车站。


通过德军检查站的时候一定要淡定啊淡定

和威尔考克斯谈话后，潜进站台攀爬到火车上。火车徐徐开动，肖恩跑到车尾放炸弹摧毁无线电设备，再沿车顶往车头行进，解决掉途中的德兵，来到驾驶室扳动拉杆，再回身进到囚车解决掉看守，将里面的凯斯勒博士救出来。这时火车已临近大桥，一脚将这位博士给踢下去，然后纵身一跳。

带着博士赶往总部，途中博士说女儿玛利亚还在德军手里。在总部分别和维罗妮卡和卢克谈话，得知他们要和塞纳河南岸的抵抗组织碰面。

塞纳河南部（South of the Seine）

从桑托斯那里花500块买到通行文件，回到屠宰场载上卢克前往塞纳河南岸。在公园见到城南抵抗组织领导人杜瓦，以及城西的领导人玛尔格特，交谈的时候遭到德军的伏击，肖恩带着他们杀出重围，抢夺一辆汽车逃离。

●科旺博士任务线（Dr. Kwong story）

巴伐利亚候选人（The Bavarian Candidate）

驱车来到街边载上那名洗脑的德兵，然后赶到一座小院前，那名德兵进到里面给鲍尔送包裹，没想到他的痴言疯语被敌人察觉，随后一声爆响将身周的成群德兵炸死。刺杀失败，肖恩于是亲自进院子里将那名盖世太保解决掉。

守护天使（Guardian Angel）

带上狙击枪，驱车前往圣尔日曼区的广场，利用排水管和脚手架攀爬到楼顶的塔楼，解决掉两名哨兵，用无线电跟同伴确认刺客。第一名刺客在左侧大楼的阳台出现，随后第二名在右侧大楼阳台，这时博士抽身逃跑，身后同时出现三名拎着手枪追杀的刺客，用狙击枪迅速解决掉。


第一名刺客会在广场左侧的大楼阳台出现

德国的敏感带（Deutschland Uber Phallus）

来到万神殿附近，先在街道弄套德军制服换上，在建筑的南边沿脚手架爬上去，找到排水管继续攀爬，到天台再找竖梯攀上去。接下来是穹顶，沿立柱和脚手架一路攀爬到达大炮位置，放好炸药跳线缆滑降下层天台，原路撤离。

●杜瓦任务线（Duval Mingo story）

口风不紧（Loose Lips）

身上带满手榴弹和狙击枪，来到任务地点爬排水管到屋顶，等那个女歌手登上舞台用狙击枪击毙，趁他们慌作一团将身上的手榴弹全部甩下去。悄悄跳落到庭院，走到舞台上拾取礼物盒，然后跳上附近的挎斗摩托逃离现场，回去把礼物盒交还杜瓦。

猎手还是猎物（The Hunter or The Hunted）

到街角和抵抗组织的小头目维克托对话，战斗随即展开，肖恩重点清理高处和哨塔的狙击手，近处的就换冲锋枪来打，最后攀到屋顶将饿狼一弹击杀。附近屋顶有处藏匿点，用来解除通缉。

回收者（Repo Man）

按照卢克的计划，肖恩要隐姓埋名参加德国人的车赛，来解决掉德国将军艾克哈特。肖恩去美人之夜车库找维托里帮忙，得知他的曙光落在艾克哈特将军手里。

来到基地外，到附近暗杀巡逻兵换上制服，溜到大门处看到弗朗西斯卡正走进亭子下的密道。往门前的坦克上放炸药，等状况解除摸进基地。

往右进到花坛区域，将附近的两名哨兵暗杀掉，在那座亭子里放炸药，由炸开的密道进到地下。地下室里的敌人较多，在门口扔几枚手榴弹进去轰一下，开枪清掉余下的。来到后面的维修车间，扳动拉杆降下千斤顶上面的曙光，驾驶它穿过地下隧道逃出基地。

沸点（Boiling Point）

从抵抗组织的间谍布里曼那里得到玛利亚的下落，她被纳粹囚禁在宾馆里。驱车赶到任务地点，发现宾馆的正门守卫森严，攀爬到左边的高楼顶部，滑线缆到达宾馆的三层，继续上攀到四层阳台，推开窗户跳进室内。

在通讯室解决一名盖世太保换制服，沿途暗杀敌人下楼梯到二层，再跳落到一层的图书馆，调查书架的一本书籍打开密道，扔手榴弹炸死里面的两名德兵，沿螺旋楼梯到地下室。这里可以大开杀戒了，有间军械库可以拿到大量的装备补给，恐怖中队的防御较高，尽量用手榴弹来轰。在右侧一房间墙上按开关打开铁门，进到锅炉房里边遇到一名抵抗组织成员，前面的铁门打不开，于是在锅炉放安放炸药。

整座宾馆燃起了大火，穿过炸开的铁门沿楼梯到宾馆大厅，清完德兵到二层走廊，看到玛利亚被一名将军带走了。前面的路断掉了，利用两侧的墙沿攀爬到对面，进到电梯升到顶层阳台。清掉出现的恐怖中队士兵，跳落到下

面的空中庭院和玛利亚交谈，带她进电梯到宾馆一层，从后门悄悄溜出去。

羊入虎口（Lambs to the Slaughter）

将玛利亚带回屠宰场，凯斯勒博士父女团聚，这时德军突袭总部，肖恩连忙提枪进行防御。

出门先后防守后门和前门，优先射杀从装甲车下来的工程兵，阻止他们往建筑上安装炸药。转移阵地防守侧门，清理到一定程度敌军会出现坦克车，由侧翼抄过去放炸药。德军的攻势渐弱，不久会重新集结进行第二轮进攻，卢克和维罗妮卡留下来断后，肖恩带着斯凯拉以及博士父女逃离屠宰场，将他们送到塞纳河南岸的抵抗组织总部，不久得到维罗妮卡被捕的消息。

黑暗统治（Dark Reign）

按照布里曼的要求，肖恩要往盖世太保的电话线上安装窃听器，总共有七只。带好消音手枪，来到任务地点先攀至楼顶，在安装第一只窃听器后出现计时表，时间紧迫，因此避免不必要的杀戮，除非有敌人挡路，其余的完全不用理会。每只接线盒附近都有线缆，可以快速滑行到下一地点。


利用空中的线缆滑落到各处接线盒附近

少数派需求（Needs of the Few...or the One）

布里曼从盖世太保的电话里监听到维罗妮卡的下落，她在巴黎圣母院旁边的司法宫集中营里。

确定身上带好狙击枪，由排水道钻出去到河岸，看到河中的飞艇油料补给站。游过去清掉沿途的德兵到达天台，利用小屋里的电台通知布里曼，随后一艘齐柏林飞艇停泊过来。解决掉三名德兵爬到船舱，飞艇开始在巴黎上空缓缓飞行。

跳落到巴黎圣母院的天台，杀掉军官和狙击手后沿阶梯往下走，看到下面的集中营里，维罗妮卡即将被执行枪决，用狙击枪将刑场的那名将军击毙。维罗妮卡和一众囚犯逃跑，广场上一片混乱。肖恩站在高处用狙击枪保护维罗妮卡，首先解决掉她身周的德兵，利用间隙清除掉屋顶和哨塔上的狙击手。

将集中营广场的所有德兵消灭后，下去与维罗妮卡会合，这时布里曼驾驶一辆军用卡车冲了进来，跳上卡车操纵机枪狂扫后面的追兵……

劫后余生（From the Ashes）

德国人组织的车赛就要举行了，卢克决定给肖恩的曙光上装载烈性炸药，届时用它发动总攻的讯号。比赛开始，肖恩驾驶着曙光穿街过巷，和其他的二十多名选手展开角逐。这次比赛的赛手多，路程长，经过改装后的曙光拥有一种秘密武器，那就是液氮加速，行驶在直行道路时要适当的运用这种功能（Shift）。

在铁塔下炸掉主席台后，立刻跳上旁边的银标开始飞驰。这时是四级通缉状态，摆脱纳粹最简单的方法，是驱车前往附近抵抗组织反击点，帮助他们击退德兵，可以迅速解除通缉。回到美女之夜，发现这里被德军攻袭了，维托里临死前说出那个叛徒是桑托斯。

第三幕

帝国之死（C'est ici L'empire de la mort）

肖恩连忙赶到塞纳河南岸的总部报信，发现原来的入口被抵抗组织封闭了，于是从狮子雕像后面的隧道进到地下。

沿阶梯下到地牢和恐怖中队展开游击战，牢房的墙洞很利于偷袭。经过漫长的厮杀来到洞腹，看到抵抗组织正和德军交火，受到恐怖中队强大火力的压制。肖恩从左边攀过去由侧翼抄袭敌人。和卢克等人会合后，桑托斯率领恐怖中队的人杀到，卢克不幸被巨石砸中，无奈之下维罗妮卡一枪结束他的痛苦，然后和肖恩一道逃离地穴。


沿着地牢和洞穴清理德兵

似曾相识的毁灭（Deja Boom）

肖恩和两位美女搭乘飞机前往德国，到达那座秘密工厂的外围，抢夺车辆冲进工厂内部的建筑大厅，里面全是高防御的恐怖中队，尽量扔手榴弹来轰炸。穿过走廊救出玛利亚，让维罗妮卡将她带走，肖恩前去实验室营救凯斯勒博士。见到博士后，跟随他前往实验室大厅摧毁回旋加速器。首先和博士一起操作控制台解除冷却塔的防护，再分别到大厅的墙角放炸药，摧毁两座冷却塔，随后中央的加速器防护会解锁，用手榴弹、榴弹炮朝它招呼，直至摧毁。最后两人一道杀出建筑，逃离德国。


在房间里解救出博士的女儿玛利亚

死亡天使（Angel of Death）

在车赛之后，巴黎的抵抗运动如火如荼，德军的势力已是日薄西山。迪尔克在车赛中并没有死掉，最近在艾菲尔铁塔上建立了临时指挥部，率领残余的德军负隅顽抗，肖恩决定自己亲自去解决迪尔克。

乘电梯来到铁塔的顶层找到仇人迪尔克，肖恩刚把手中的枪举起来，那家伙便纵身一跃跳了下去，没想到这个骄傲强横的家伙落得这样的下场……

乾坤一技《生化危机5》宝物收集大全

■北京 花痴庆次

在《生化危机5》的家用机版中，收集全部宝物涉及到解开高分成就，但PC版显然不用考虑成就因素，反复收集财宝卖钱就仅仅作为积累资金用于改造武器的重要手段。当然，对于有收集癖好的玩家来说，在游戏中拿到全部宝物是必须要完成的事情，尤其是有些相当值钱的宝物可能就隐藏在你曾经走过路过却忽视了的某个角落。游戏中的宝物有两种，一种是器具古董，共有15件，另一种是7种类别的宝石，每个类别都分为5种颜色。游戏中绝大部分的宝物都摆在显眼的位置，或者会在战斗中掉落，比如“亡灵新娘的项链”第一次出现是在5-2的传送带上烧焦尸体的旁边。如果一不小心漏过了，那么到了6-1打死几个拿火箭筒的敌人也会掉落，一般不容易漏拿。比较容易错过的是几个比较隐秘的，或者入手方法比较特殊的宝物，看看下面这个名单，你有没有漏过的？

器皿古董类

古董座钟：价值2000元，出现关卡1-2。打金发女之前，有个二楼门锁住了的房间，不过可以往前走下到一楼开门进去，再进入二楼房间，阳台一侧的宝箱里（图1）。



银圣杯：价值2000元，出现关卡3-1。沼泽中央的小块陆地很容易错过，就在中央陆地上小屋里的宝箱中（图2）。



金图腾：价值2000元，出现关卡4-2。光线折射谜题的最后一层，打开通道之前将光线先照到雕像上，在开启的密室中（图3）。



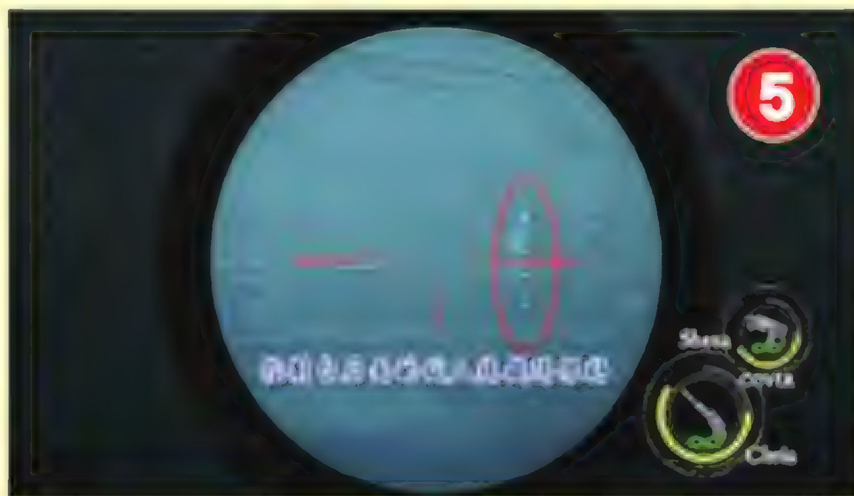
宝石类

金色甲虫：价值3000元，出现关卡4-2。入手方法同金图腾。

卵形黄宝石：价值2000元，出现关卡6-1。开始阶段来到船头时，爬上瞭望塔最高处，可以看到远处起重机吊臂和控制台上有走动的敌人，开狙击瞄准镜后将其射杀，之后便不会发生谢瓦被关到笼子里的情节。走到起重机吊臂下方时会捡到射杀敌人后掉落的宝石（图4，图5，图6）。

卵形蓝宝石：价值2000元，出现关卡5-3。打威斯克和吉尔的第二阶段，在二楼某房间墙壁上的一个罐子里。









卵形绿宝石：价值2000元，出现关卡5-3。打威斯克和吉尔的第二阶段，在二楼的石棺中，需要和谢瓦协力打开。

三角形黄宝石：价值2000元，出现关卡4-1。一开始爬梯子上石梁之前，往前走到一个小石洞里，在左侧隐藏的宝箱中（图7）。

花形蓝宝石：价值2000元，出现关卡5-3。入手方法同卵形绿宝石。

花形绿宝石：价值2500元，出现关卡5-3。打威斯克和吉尔的时候，在二楼走廊尽头的罐子里。

尖椭圆形黄宝石：价值3000元）：出现关卡1-1。一开始从窗子跳出去之后，大批敌人涌来时不要逃跑，将其全干掉后有一个敌人会掉落，推荐二周目时再来打。



尖椭圆形红宝石：价值3000元，出现关卡2-1。港口集市上有个四边围起来的摊位，可以看到里面有个宝箱，丢个手雷进去炸开摊位即可入手（图8）。

尖椭圆形蓝宝石：价值3000元，出现关卡5-3。本关开始后先去刚才艾克塞拉待的那个控制室，宝石在控制室的保险柜里。





尖椭圆形绿宝石：价值3000元，出现关卡3-3。第二次停船时，干掉两个机枪手，之后进入机枪平台后的小屋，宝石在屋里的抽屉里。

尖椭圆形钻石：价值5000元，出现关卡6-3。和威斯克的最终战，先不忙走上会塌陷的石桥，先用重武器打下石桥对面石拱门的右侧浅色石柱，石桥塌陷开始分头行动后不要往前走，立刻右转以掉落的石柱为落脚点跳过去，钻石在尽头的平台上（图9，图10）。

灵魂宝石：价值10 000元，出现关卡4-1。最后关底处会再次遇到蝙蝠怪时，不要逃走将其干掉后得到。



非洲之心：价值10 000元，出现关卡5-3。打威斯克和吉尔时，在短时间里用重武器猛轰威斯克直到他主动离开，单独打吉尔时就可以在大厅两侧楼梯之间捡到宝石（图11）。P

秘技屋

秘技 第八分队



作为一名第八分队的超级战士，玩家从高空天降神兵直落敌盘，手持未来武器展开一场科幻射击大战。在游戏主菜单中选择"Dropship"，然后输入以下代码以开启相应的物品（再次输入则关闭该物品）。

13374877：黑寡妇手枪
17013214：队长盔甲
68432181：铬合金突击步枪

秘技 暗黑之日



本作是一款历史题材的第一人称射击游戏，它带领玩家穿越时空，游历数段人类历史上最为黑暗的战争时光。在开启秘技功能之前，首先需要在游戏主菜单选项中设置好打开控制台窗口的热键，例如可设置为~键。然后按~键打开控制台窗口，输入以下代码获得相应的秘技功能。

set player.friendlyfire 1：开启友军误伤（0为关闭误伤）。
set phys.gravity.y 数字：设定重力值，如果数字高于-32就能跳得更高。
set player.speed 数字：设定玩家行进速度，如果数字大于18就会走得更快。
guns.points 数字：得到数字指定的升级点数。
set god 1：开启无敌模式（0为关闭无敌模式）。
set melee.reach 数字：设定攻力范围，如果数字取值很高，则可以获得无限攻击范围。
set player.ghost 1：开启隐形（0为关闭隐形）。
flood 数字：提升或降低水量，数字取值大于0为提升。
clear-npcs：清除NPC。
set player.gunslots 数字：设定玩家带枪数量，数字取值大于2为增加。
set gun.heat.rate 0：取消炮塔发热。
specialize：增加蓝光人物。
set player.frictionHL 数字：数字取值小于0可使人物角色们的行动更顺滑。
set npc.gunparticles 0：关闭烟雾（1为开启烟雾）。
set npc.gunlights 0：关闭枪火闪光（1为开启闪光）。

秘技 红色派系——游击战



这是一部开放式的科幻射击游戏，改变了前作传统射击游戏的风格，最大特色就是自由度和破坏性，一把大锤拆房子成为本游戏的主旋律。在游戏主菜单的Options中选择Extras选项，然后选择Enter Code，输入以下代码获得相应的秘技功能（注：开启秘技后游戏将不能存档）。

MAPMAYHEM：Gamestop Wrecking Crew地图
HARDHITTER：金锤子

另外，完成以下指定任务要求也可以激活相应的秘技功能。只要在游戏中暂停并选择Cheats选项，就可以在其中开启已激活的秘技功能了。

Cool Turrets：机枪不会过热，要求摧毁100个小氢气罐。
Free Upgrades：免费升级，要求完成50个游击队任务。
Max Morale：在任何区域士气最高，要求解放绿洲（Oasis）区域。
Max Technology：地球防卫军（EDF）/游击队（Guerilla）/掠夺者（Marauder）总是有最好的护甲和武器，要求解放火星。
No Green Alert：没有绿色警报，要求在战役模式中完成25连杀。
Super Debris：获得三倍爆炸及冲撞伤害，要求摧毁50座地球防卫军建筑。
Super Hammer：超强的锤子，要求在战役模式中用锤子杀死100个地球防卫军敌人。
Super Jetpack：飞行包回复速度加倍，要求摧毁250个地球防卫军补给箱。
Super Sprinting：冲刺速度提升1.5倍，要求采集所有矿石。
Super Toughness：大幅度增加防御力，要求收集所有语音资料。
Unlimited Ammo：所有武器弹药无限，要求摧毁50架地球防卫军飞行器。P

林晓：新年了，“游戏剧场”栏目增加了页码，将为大家提供更多更好的游戏文学作品。本期剧场，将继续连载小说《2012》。前文中游戏编辑收到了游戏的测试版进行评测，平常的开头会引发什么样的故事？在《2012》的第一部分中，隐隐有一丝诡异隐藏，故事的发展出乎意料……

2012（完结篇）

■北京 君行早

21

“我根本就连不上公共网，MSN、QQ都没法使用，就连给你回个电话都要出公司打，公司大楼里手机信号不好。”杨均的声音似乎还在吴皓耳边回响。雪从空中泼洒下来，打了他一头一脸，他全然没有感觉，站在那里眼看就要成了雪人活体雕塑。

一辆出租车在他面前停下，略等了一会儿，见他没反应，便一溜烟儿跑掉了。尾气的味道在清冽的雪雾中格外呛人，吴皓不由得打个喷嚏。

这么一喷，他的知觉就苏醒过来，想起杨均放下电话前的交代：“我去找个地方，咱俩视频聊。这事儿邪乎。”

邪乎？是有点儿。不仅仅是《2012》的游戏与现实有奇怪的契合点，还有是谁借用了杨均的名义在网上和他说话？白天莫名其妙从后脊背蹿上来的恐惧感，这会子又随着雪花粘住了肌肤，冷冷地浸入骨头里去。

吴皓动动冻僵了的双脚，踩着深一脚浅一脚的积雪朝家的方向走。这时候看出在公司附近租房的好处来了，贵是贵点儿，可也就一根烟的功夫，他就站到了楼下，五楼自己家的窗户虽然黑着，但看着就那么温暖安定，不像在游戏里那么没着没落的空虚感觉。合租一个套间的情侣正在楼门口绿地上堆雪人、拍雪景，看见吴皓就热络地招呼：“我们一会儿去簋街吃火锅，你也来啊。”

绿蚁新醅酒，红泥小火炉。晚来天欲雪，能饮一杯无？若是换了别日，吴皓一定欣然答应，还会去24小时店买点啤酒什么的助兴。白居易的这份情趣，他乐得在千多年后共享。但今天不行，今天现实生活的温馨，全被网络世界的虚幻挤兑到爪哇去了。

《2012》搞得他有点神经兮兮，不爽，很不爽，好像有个最终Boss正躲在游戏剧情的最后一关冷笑。吴皓最讨厌阴谋论，女友也讨厌，她如果在身旁一定会不屑地说：“就你一非主流杂志的非主流编辑，什么人缺心眼了要算计你？”这话听上去很有说服力，他一游戏杂志编辑，业余时间也就BT下载个电影网上看看论坛资深潜个水啥的，不吃喝嫖赌偶尔抽烟喝酒没不良嗜好，数着工资过日子，要算计他真是吃饱了没事儿干了。

多半是恶作剧，对头，肯定是恶作剧。吴皓打开家门把自个儿扔到床上，看着天花板上转动的星星灯想。

22

视频里杨均有点苍老，和上次见到的他相比似乎憔悴了许多。吴皓问了他几个只可能是他们两人知道的事情，还是当年睡上下铺时的段子，诸如夜里睡觉磨牙之类的。杨均一一正确回答，然后咬牙切齿地骂：“你以为这儿坐着的是T-1000啊！敢冒充我，找死！”

（注：T-1000是电影《终结者2》中的一个冷血机器人杀手，身体则能变成它接触过的任何一个人，而被它模仿的对象则必然被杀死。）

“我有点杯弓蛇影。”吴皓说，“不好的感觉。”将白日从午睡醒后发生的种种事情一一道来，没忘记讲那个血腥的梦。身为编辑，他叙事能力极好，一大段讲下来，杨均听得都有点入迷。

吴皓说完了好一会儿，杨均才缓过神来，说：“你别乱想，不就是我的MSN账号被人盗用了嘛，我一会儿去查查。”

“那个游戏呢？你们没制作过《2012》。”

“是，单机游戏大家要做也都是代理。现在国内谁还会往单机这火坑里跳啊，强撑着的那几家是茶壶里煮黄连——说不出的苦啊。”杨均蹙眉，“你说游戏做得还不错？”

吴皓点头：“我先头还以为是汉化版，那中文配音很不错。”

“要不这样，明天你把游戏弄出来上传到我的FTP上去。我看看游戏里有什么玄妙。”杨均一向决断得干脆利落，不会为了点旁枝末节没搞清楚啰嗦，这性格和朵朵还真是绝配。

23

那一夜吴皓没怎么大睡，老觉得雪打在窗户上“哗啦啦”的响，玻璃随时会被击穿然后碎裂成无数晶体。这种焦躁中还有点不寻常的亢奋，缘自杨均下线前有点沮丧的一句话：“这种事儿怎么偏你碰到了呢？我想电脑中个木马都没机会。”

这么说我还有点特别价值？不是庸人或者俗人？吴皓当时耸耸肩膀，表示对杨均未能如愿的无限同情。不过立刻遭到杨均的嘲笑：“得了吧，让你遇到有什么用呢？一个僵尸梦就让你魂不守舍大半天了。你扛不住的。”

“那不是僵尸梦。”吴皓勉强辩解。

“僵尸还没出场而已。算了，别争了，”杨均说，“争这个没意义。”

吴皓不快，声音里就多了几分抢白：“真遇到世界末日天崩地裂你还能稳坐在那儿和我视频？一样屁滚尿流。说起叶公好龙来，放心，游戏圈绝对不止咱们两个。”

杨均笑笑，脸色比刚才好了些：“别愤青，我只是想告诉你，有任何意外都要分析为什么会产生，才能杜绝下次类似游戏占据你宝贵的时间。”

“还不是因为看在你的面子上才试玩嘛。”吴皓说，“谁知道是个马甲。”

杨均说：“明天我把这李鬼揪出来给你看。”才终于下线。

吴皓觉得杨均其实没解决任何问题，但对方那瞬间的沮丧竟让他有点小小的得意，也许是因为在“成功学”的范畴内他实在是乏善可陈，而杨均却是风生水起：升了高级职位，有公司股份，有房子有车子。杨均会羡慕他，这种情况以前简直不敢想像，吴皓还是很受用的。

好吧，吴皓在心里对自己说，

既然事情是发生在我身上的，我还是积极配合一下顺应天意比较好。

24

于是天刚蒙蒙亮吴皓就起床了，胡乱梳洗一下出门，以为赶上个大早，不料已经将近8点。原来整个世界都给雪包住了，阳光穿不进来，天地之间一片灰蒙蒙的，城市就有种荒凉的气氛，这场景让吴皓想到电影《后天》，才暖和过来的手脚忽然发寒。于是他加快了脚步。街上的雪已经被连夜清扫了很多，但人行道上还不干净，加上来来回回的路人走动，有些湿滑。好在吴皓路程近，一会儿就到了写字楼，顺手在拐弯处买了煎饼果子和豆浆。

推开办公室的门，灯都大亮着，仿佛从来这里不存在白天黑夜轮，永远只有一种表情。时间还早，工位上都空着，只有永远不关机忙着下载上传等事情的电脑低低嗡鸣着，表示这房间里的活力。吴皓往办公室深处看，飞轮趴在桌子上，似乎睡着了。

吴皓过去拍拍飞轮的肩膀，那人抬起头，睡眼惺忪，揉揉眼睛："你来了。"

"怎样？拯救人类了吗？"吴皓问，晃晃手里的食物，"来点？"

"谢谢谢谢谢谢。"飞轮一迭声说，丝毫不推让，拿过来就开吃，看样子是饿狠了。狼吞虎咽下半张煎饼后，他才缓过劲儿来，回答吴皓刚才的问题："没辙，我是救不了人类了，太复杂了太复杂了。"

吴皓搓搓冻僵的手，后悔没把女友给买的小羊皮手套戴上，不该因为牌子货就舍不得用。飞轮不知道吴皓走神，用他最无辜而真诚的目光望向吴皓，继续说："要不你瞧瞧，我觉得重要的地方都存盘了。"吴皓"嗯"一声算是答应，飞轮就起身把座位让给他，"您瞅着，我去会议室沙发上打个盹儿。我这年龄真大了，熬不起夜。"

"飞轮，"吴皓叫住他，"我在家和杨均联络过了，他们公司没做过也没代理过这个游戏，"吴皓指指显示屏上的画面，"有人冒他名字。"

飞轮原本疲惫的眼睛忽然闪亮，他习惯性地撇嘴，那是他兴奋感即将爆发的前兆，"作为一个游戏编辑，咱有困难要上，没有困难制造困难也要上是不？"说着，他几大口就把剩下的半张煎饼吞下肚，抹抹嘴角，做斗志昂扬状。

吴皓笑，猜到他要说什么，还是逗他："你这什么意思？"

"咱专业不就是玩游戏嘛！"飞轮挺胸扬头说，"怎么也得把这游戏通关了啊！"

25

游戏中屏幕右上方的红色字迹显示：距离2012年12月22日地球劫难还有0天0个小时。

字迹下，屏幕上，一片漆黑。

这是飞轮的游戏存档。

吴皓看过的灾难大片不少，还第一次见到这样的灾难场景，又可气又好笑。于是调出飞轮的倒数第二个存档——

距离2012年12月22日地球劫难还有78天15个小时。

直升机机舱，拉开的舱门，举着摄像机的手稳稳将摄像机伸出舱门。

大地像一锅沸腾中的八宝什锦粥，颠簸动荡，要仔细分辨，才能从火光和灰尘中找到那些在倒塌沉没的房屋，那些在断壁残垣中呼号挣扎的男男女女……

吴皓的心就是一紧，推开耳机。音响是如此出色，以至于他感觉到血流加快，心跳过速，自昨天午觉后就纠缠不散的恐惧感在音符中跳动着，一点点吞噬着他的生命力。

拍摄人类灭亡的纪录片，这件任务做不了，屏幕上的科学家狂暴地将摄影机摔下飞机，人类都要消失了，留一段消失时刻的影像给谁看！

吴皓操纵鼠标的手有点颤抖，他再次返回飞轮的游戏存档。

游戏回到2010年5月27日，科学家面对联合国五常的代表侃侃而谈，他并非一个人，他身后是一个团队。

吴皓没时间找纸笔，就抓过手机给这画面来了个快照，然后把手机扔给飞轮，头也不抬地说：

"男主角后面那桌上的牌子，查查是个什么机构。"

"老大，英文的啊。"

吴皓没理会他，现在顾不上解释，男主角要向各国首脑建议，请他们向全社会公布2012年的灾难，并立刻开始太空拯救计划。

是的，太空才是人类摆脱这场灾难的去处。数万年前大洪水吞噬大地的时候，亚特兰蒂斯沉没在海底，嫦娥却带着中国人去了月球。这些年来，中空的月球一直在等着做人类的庇护所。

"我们不相信科幻小说。"首脑中的一位傲慢地说。

科学家更傲慢："但你们不能不相信70亿地球人。你们，"他毫不客气地指着墙壁上的联合国徽章，"不能代表70亿人的智慧，为70亿生命下生存或者死亡的判决书。今天，"他侧过身去，让他的团队与首脑们面对面，政治家们肃然，科学工作者们无畏。

"不是只有我们一个团队发现问题，不是只有我们6个人思虑未来，人类从蒸汽机冒着白烟以超过马车数倍的速度狂奔的时候就已经在担忧了，恐惧一直在我们的内心根深蒂固，当我们从外太空眺望地球的时候，那恐惧更甚。没有能力离开地球的人类，就像不能离开摇篮的婴儿，丧失保卫自己的权利。"

"我们曾经为了到另一个星球上去忙碌过，而那颗星球距离地球只有宇宙中微不足道的38万公里。"另一位首脑说，"你认为仅仅只有2年时间我们能够再次登月并且建立移民点吗？"

"只要你相信人民，并且最大效率地将人民发动和组织起来。你将看到奇迹。"科学家的语调不再那么激烈，和缓了些，"而且，关于2012年的灾难，已经有无数团队在预报了。我们今天的谈话也将很快被公众知晓。"

"任何方法也不能同时拯救70亿人。"坐在联合国徽章下方的首脑有点底气不足，他望着其他四个人，"诺亚方舟上只能选择精英。"

"够了，他说得对！"中间的首脑猛然站起，扶扶他并不歪斜的眼镜，犀利的目光扫过整个议事厅。"人民是历史的创造者，没有他们，精英也只是毛皮上的跳蚤。"首脑的声音不高，却不怒自威，"这关系着70亿人类生死存亡的大事，应该和70亿人商量。"

随着首脑的声音，一个淡蓝色的任务框在屏幕左上角弹出：主角完成了说服各国领导人的任务，现在有新的三项任务供他选择——加入月球基地开拓建设团队；加入太空城市建设团队；加入地球避难所

建设团队。

吴皓想都没想就点了最后一项任务。过关画面转换的时候，他丢开鼠标活动一下手腕。刚才敲这一大段发言，竟然比他平时写万字专题还累人。

"吴皓，"飞轮在他工位上叫，"快来！"

26

因为让吴皓在自己电脑上玩《2012》，飞轮就去用吴皓的电脑。此时他正举着一个快递信封，对着日光灯看了又看。

"怎么？"吴皓过去问，顺便说说自己的通关状况。

飞轮顿时做崇拜状："太神奇了，你居然可以这么辩论。这么说有戏通关了啊。"

"按照游戏的开场说明，只要能挽救一定数量的人保持种群繁殖力，就该算我们成功了。我觉得你可以继续玩下去，别忘记给自己找个女朋友。"吴皓尽量放松神经，以消除刚才有戏中激烈辩论的亢奋感。

"切，哪儿有那闲工夫。你看这个信封，就是给你快递来《2012》的信封，看看。"飞轮说着，把信封凑到吴皓眼皮下面。

"说吧，你发现了什么。"吴皓懒得和他玩猜谜游戏。

"全部是打印字。除了你的签名，没有手写地址。游戏公司的地址事先打引好这是可能的，但连寄件公司的地址都是打印的这就很少了。刚才我打了快递公司的电话，是一个空号。"

吴皓扯过信封，这才看清楚他一直以为龙飞凤舞的杨均名字，其实不过是打印的字体换成了手写体而已。

"怪吧，谁会用手写体来打印信封呢？还有空号——吴皓，这个游戏压根儿就不是从上海发来的，不过是有人希望借杨均的名字让你玩这个游戏罢了。"

吴皓的思路清晰了，说话也快了许多："所以我们得赶快把这个游戏打通。看看它究竟是个什么东西。还要复制一份给杨均，既然不冒充别人只冒充他，一定有原因，他不能置身事外。"

"还有那个英文团体Wall·E，名字是真晦涩真不好理解。Google上显示这是一部好莱坞2008年的电影，它和科学有什么关系吗？"飞轮对动画片一向无爱，提到Wall·E时候也只是表示自己知道这么部电影而已。

但是吴皓的眼前却是灵光一闪，他立刻回飞轮工位上去继续游戏。飞轮那边纳闷地喊："哥们儿我该怎么办？"

"在我D盘'小吴剧场'文件夹里找动画片那个夹子，把《Wall·E》看一遍。"吴皓吩咐，"等我打通关再说。"

27

当70亿人把智力、体力和金钱集中在一起，会爆发出怎样惊人的创造力？当超越了民族、血统、国家、宗教等等一切的界限，只有人类这个整体存在的时候，地球哪怕只是一艘随时可能沉没的大船，人类也会找到方法补上漏水的窟窿，修补破损的船帆。

全球进入了战时紧急动员状态，在联合国的基础上建立起一个精干效率奇高的工作团队，指导全球物资统一调度，指导各种避难所的修建。是的，当2012年的灾难预测公布出去的时候，人类起初是有一点混乱，但很快，这种混乱就被齐心合力拯救人类的强大声音所压制，多年宿敌放下武器，对立阵营彼此拥抱，在全人类可能遭受到的灭顶之灾前，个体乃至一族一国的恩怨与利益都是那么渺小不堪。

所有人都行动了起来，时间紧迫，要做的事情太多：20亿人加入了航天工业，一直被压在库房里的多种航天器设计图统统被拿出来上马；20亿人开始边设计边制造避难所，深挖洞，广积粮；20亿人……

吴皓奔波在各个工厂、研究机构间，每一天都有一项新技术诞生，每一天都有一项新技术被应用，在人类生死存亡的关头，人类的文明也在突飞猛进。

这已经是奇迹。

吴皓看着游戏中飞轮外表自己灵魂的科学家奔波忙碌，却始终镇定自若，充满信心，内心也逐渐安宁。说到底，他还是对人类有信心的，这是一个可以创造奇迹的文明。

就像这个游戏，到此才显示出独特的魅力，那深入社会各个层面的劳动场景与层出不穷的发明应用任务，是吴皓以前经手过的任何游戏都没有的。

这不是给人娱乐的游戏。吴皓想，这是一部未来人类的历史书。

28

"《Wall·E》看完了，"飞轮走过来，满眼湿润，他其实是个多愁善感的人，"最后Wall·E拯救了地球，那棵最后的植物是个象征。环保、拯救，都是这个游戏的关键词。"

"不错。"吴皓扯过纸笔迅速记下来一个地址，"昨天咱们打的那份地图呢？"

"怎么？"飞轮问，"有线索了？"

"我通关了。游戏给了我一个奖励地址，说有奖励任务。让我看看，"吴皓接过飞轮递上的地图，"果然，这个符号在这里！"他指指地图上的某处。

"那是什么地方？"

"不知道，我们得去一趟。对了，我还要回家取一个Wall·E。"

"Wall·E？"

"是，我有一个限量版，和电影里的一模一样，除了它不会神经短路产生爱情。来吧，我们快一点。"吴皓说着就站起来。

29

已经是中午。太阳出来了，雪后的天空洁净清爽，城市不再是灰蒙蒙的模样，倒像是一块没有制作完成的蛋糕，到处都是糖霜和奶油。

拿着地图，指点出租汽车司机驾车在城市中穿行，吴皓有种神清气爽的感觉，一切都将水落石出。那纠缠着的恐惧感竟然也在阳光下消融了。

杨均的电话："游戏还没上传吗？"

"还没，我这儿有点线索，也许能搞清楚怎么回事。"吴皓回答。

"我今天去看了电影《2012》的早场，剧情和你的这个游戏很相像。我后来和北美的朋友联络了一下，"杨均说，声音中有点异样，"电影的特技制作有一部分是用中国的超级电脑'繁星1号'制作的。"

"什么意思？"

"我有种感觉，这个游戏，《2012》，不是人类制作出来的。"杨均那边说，"你有任何发现，都请马上告诉我。"

"好——"吴皓说，出租车已经停下。那是一座极具现代化的建筑，大门上钉着一块铜牌，写着："繁星1号计算中心"。

吴皓和飞轮，都呆住了。

（全文完）

留言板



大家好，我是一名即将脱下军装的老兵，复员后准备玩些网游，却不知道玩什么好。自己游戏水平一般般，希望结识一些网游爱好者，得到指点。也希望认识一些和我一样菜鸟的朋友，一起玩。我的信箱是shangbaojun@21cn.com。（云南 尚保君）

我比较喜欢游戏制作，准备以后投身于游戏制作行业，当然是单机方面的。希望有经验的朋友能给我一些建议。我的信箱是fg-flash@163.com。（黑龙江 龚刚）

林晓：俗话说“宁吃鲜桃一口，不吃烂桃一筐”，玩网游也要先从经典的口碑好的开始，这个看大软最后一页的TOP TEN，好游戏推荐游戏期待游戏都写得明明白白。切记玩游戏要适度，要爱护眼睛，我有点婆婆妈妈，见谅。

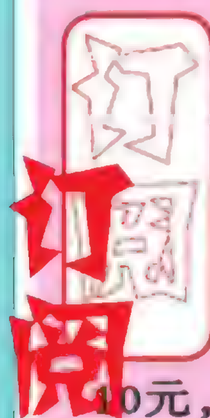
北京有哪些与桌游有关系的地方？桌游俱乐部，或者卖桌游的地方？（北京 李小亮）

林晓：北京能玩桌游的地方还是挺多的。棋人码头桌游店、鹈鹕桌游社都是在桌游圈里挺有人气的地方。在网上可以搜到这些店的地址。店里都有桌游卖，甚至还有经过正规训练的主持人。

中旬刊不好买。我是个住校生，不方便外出，错过好几期攻略和游戏剧场，很不舒服。小编们有啥方法吗？还有，以后杂志多登点有关CF、DNF、War3和SC的内容好吗？（山东 鄢祥意）

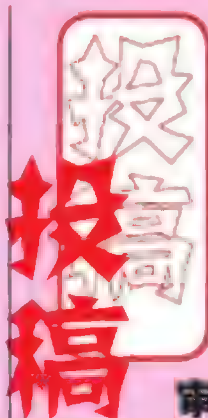
林晓：没有别的办法了，邮购吧，见下文说明。

订阅



2010年《大众软件》上、下旬刊可以在邮局订阅，邮发代号是82-726。价格与2009年一样，仍为每期7.00元，全年24期需148元。2010年《大众软件》中旬刊则只能在杂志社的“读者俱乐部”订阅，价格为每期10元，共120元。欢迎在“读者俱乐部”订阅全年的上、中、下旬刊。有订阅需求的读者朋友，请一定在汇款单上写明订阅的杂志是上、下旬刊还是中刊，并注明自己的详细邮寄地址和收件人姓名。刊物将采用平邮方式寄出，如果要求挂号，则需另收挂号费，详情请电话010-88118588-1003咨询。

投稿



林晓：经常有读者来问怎么给大软投稿。新年伊始，我就把投稿捷径再仔仔细细说上一遍，看仔细了噢。

我们不发：网络上登出的文字，其他媒体上登过的稿子。

投稿要有：邮编、详细通讯地址、真实姓名、所用笔名及其他联络方式（最好有电话）。

审稿时间：最长3周，如果没有收到录用答复（电话、电子邮件等），请视为退稿。

坚决反对：抄袭，一稿多投。一旦发现，将不再采用该作者的任何稿件，并不予支付稿费。

版权：稿子一经采用，版权归《大众软件》杂志与作者共同所有。

行业事件、焦点、热点、突发事件请联络：news@popsoft.com.cn

软件应用教程、操作系统讲解、新软件介绍，请联络：stardust@popsoft.com.cn

硬件产品介绍、使用心得技巧、数码类产品介绍，请联络：artec@popsoft.com.cn

软件应用心得、技巧，请联络：nova@popsoft.com.cn

游戏技巧、补丁、单机游戏攻略，请联络：cross@popsoft.com.cn

游戏评论、游戏背景文化知识、电子竞技内容，请联络：yangli@popsoft.com.cn

网络游戏、新游戏介绍，请联络：suki@popsoft.com.cn

网络事件、人物、新技术，游戏小说、杂志意见、无法归类的任何与电脑有关的作品，请联络：linxiao@popsoft.com.cn

投稿地址
北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部＋投稿栏目 邮编：100142

快评

本期首先指出个错误，WCG2009不是yAws淘汰Grubby，而是lyn。感觉自从分3刊以来，大软校稿质量下降明显，很多读者反映问题，或许是任务加重了吧。《龙世纪——起源》拿到“鹰头马”年度最佳游戏确实让我意外了一把，本来以为会是cod6或braid。但仔细想也在情理之中，braid毕竟是小游戏，而cod6毕竟有冷饭嫌疑。后来查了下媒体平均分，龙世纪、蝙蝠侠、街霸4并列第一（91分）。总之，把龙世纪这种游戏评年度最佳确实需要勇气。（湖南 TopCoder_wfz）

这期杂志的游戏剧场很棒，有点儿悬疑小说的味道，既有距离感又有现实感，力挺！其实游戏剧场就缺少这样有新意的作品，不要总是照搬魔兽的世界观。（吉林 余天星）

林晓：杂志有错误该打编辑的屁股。谢谢TopCoder_wfz指出Bug。新年我们将加强杂志的质量监控，力争消灭一切碍眼的Bug。“鹰头马”年度游戏评选是我最爱看的游戏组年终大戏，今年他们没让我串场，我只好在后台给鹰头马准备胡萝卜，好喂养它做编辑部的部宠。吉林的读者说得好，游戏剧场就该发表不同风格和世界观的作品，百花齐放、百家争鸣才好哇。

新年这第三期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。



软粉 三千院凪

热门的游戏希望能更早更及时地出现（比如发售前的预告，发售后的攻略心得，比如最近没看到L4D2，COD6之类的比较详细的东西呢，只是简单粗略的零星看到一点，可以适当减少一些相对冷门的单机游戏来增加相对比较热门的单机游戏的内容）。

可以减少一部分网游版占用的空间来增加点更好的内容，个人感觉网游部分多了点，可以减少些相对比较无聊比较冷门的东西（网游版面我的确仔细看的东西不多，经常有不看或一目十行的，可能是因为我不玩的就不看吧……这个建议明显带了我自己的个人意见，呵呵）比如再增加点软硬件电脑系统比较好的心得窍门，增加点读编往来的部分，增加点更好的奖品。

再增加点有意思或受大家关注的事件故事游戏的报道或分析讨论~~再节选一些网友比较深刻的看法观点。这类文章我碰到喜欢的话题总是看不够呀。

增加点电子竞技版面内容，有单机有网游，但很少看到电子竞技内容的版面，可以经常写一些最近选手和比赛的近况，电子竞技游戏版本更新的具体更新变动内容（比如war3，DOTA之类的版本更新）介绍以及分析利弊。介绍些电子竞技游戏的技巧知识。

总的来说希望减少或改进人气低的板块内容。

版面的确好像分得详细了点，看的时候脑内有点乱……我觉得优点还是远远胜于缺点的……由于个人资金不充裕没能完成每期都买的宏伟目标……一般都是先看目录的大致内容，看有多少自己感兴趣的然后再决定买不买……

软粉 luckerz

一、加大宣传力度

还是要加大软盘的宣传力度，把软盘与大软结合起来，每个月由大软编辑推出一个热门话题供大家讨论，然后把这个讨论放到大软上，给一页到两页，既可以调动软盘盘友的积极性，又可以让更多的大软读者加入到软盘来。另外可以把年末几分换购的消息发到大软上，让大软的读者们知道在软盘上发帖的话，年末是有看得见的奖品可以兑换的。

二、寻找有能力的版主加盟

当前的版主虽然说不上不好，但是我觉得有些版主在版区管理上有些偏离方向，也没有尽到做版主的责任和义务，好的版主应该能把版区向好的方向带，方法有很多，但是我看到我们的版主除了加分之外，很少做别的事情了。当前不是版块设置的不好，而是没有特别优秀的版主来带好版区。有的版区之所以荒凉的一个主要原因是没有新帖子，没有帖子就没有回帖需求，那版区每天自然是死气沉沉的。在版区没有帖子的时候，就需要版主来发帖了。当然这都是具体的管理方式了，呵呵。

三、小编们要时常上论坛

早年很多读者就是冲着那些大软饭票党们进晶合的，现在也是一样。我们可以发现每次小虾和冰河出现的帖子里，帖子数都非常多，说明大家喜欢看到小编们，大家喜欢和小编聊天，大家想知道编辑部里搞笑的事情。现在小明和张帆这俩新人算是铁杆小编了，观察了几期大软的卷首语，他俩的笔锋还是很幽默的，可以让他俩加上小虾时常活跃在论坛里，当然林晓姐也应该常来论坛发言，总是潜水是不行的。因为如果小编们都不出来和大家交流，那么大家有什么理由来软盘交流呢？会让大家以为小编们不喜欢软盘，只是把这里当成一个发月刊目录的地方了。

四、每月由版主举办一些活动

举个例子，现在基本上每个月都有节日，或者某某日，利用好这些每月办一些活动，配合积分奖励，是很好的事情。举个例子，圣诞节就要到了，我们是不是可以办一个活动，让大家搜寻游戏中过圣诞节的方式，发布截图等等。也可以让大家七嘴八舌的说说自己的圣诞节是咋过的（好吧，这是个西方节日，那元旦总可以了吧，呵呵）。优秀的回帖可以作为大软的读编往来的内容。

软粉 三千院凪

LS这么一说……我的确瞬间感到很虚脱……原来是软盘不是大软杂志……一不小心看走眼了……

小编们要时常上论坛我很赞同啊，小编们要时常深入群众嘛！活动啊活动，然后把杂志和软盘更紧密地联系起来。

林晓：2010年的软盘，你希望有哪些内容？采用的建议咱一定有奖。欢迎自荐版主哈的。一切为了软盘明年更好看，好用，好玩。

软粉 冰河

我咋觉得你们是更希望看到编辑部的内部斗争捏？明年水产编辑也升任超版了，他到我这里来兴风作浪一样是坚决不可能滴！

软粉 大P

这个……缩小版面，无谓版面过多…特别是网游版……增强杂志宣传力度和关联性…硬件和软件可以合并成一个版嘛。另外，可以在杂志上和论坛上搞联动活动，还可以增加一点娱乐性的插件，当然这取决于软盘的定位了，我觉得不能过于娱乐。另外现在版面人气分布比较不均衡……人气较低的版块可以考虑改一改。

软粉 木成

多些知识普及贴，多些精品文，多些诚意的辩论文，多些软盘活动，吼吼！

软粉 386749983

在软盘设立一些在线小游戏

让软粉们一起在里面比赛，看谁分数高

获胜者能够有积分奖励或者实物？？

我觉得这样能提高大家积极性的~~~~~

当然，分数不能随便就加的！

软盘这两年，分数管理的很好，没有虚高

不像有些论坛，一天刷个几百分都可以……

软粉 112233grrrr

现在网络游戏发展势头很快，国产单机游戏正在逐渐走下坡路，甚至消亡。

单机版块可以定期发布一些单机游戏话题，让大家一起讨论。

也可以发布一些新的单机游戏的试玩感受。

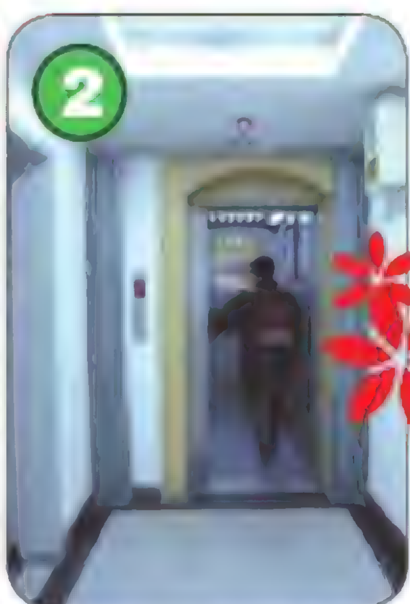
编辑部的故事

林晓：最近单位邮件服务器坏掉了，估计有许多读者来信就这样丢失在网络之海中，真是令人遗憾。如果是手写的信件，大家还会收到贴了通知“查无此单位”退件条的原信。好在单位及时更新了服务器，现在邮路畅通，只要不是大得服务器吃不下的邮件，都能准确准时收到。

1月的编辑部总是闹腾腾的，热力四射，过年过节总是让人兴奋，还有今年制定下来的若干计划要实施，唯恐天下人闲着的诸位小编们，拿着小鞭子抽打作者去了。最近我会拉几位大软的资深金牌作者到读编来，和大家见见面，聊聊天。大家有什么问题可以先告诉我。

编辑部纸上行

什么？你要去大软老巢打探虚实？你确定你能在地图上找到亮甲店这个奇怪的地名吗？而且这么偏僻的名字，北京还居然有两个！好了，天气很冷，风很大，公共汽车很挤，还是放弃“实地考察”这种耗费体力的活动吧，跟着我来个纸上虚拟游吧。（图1）



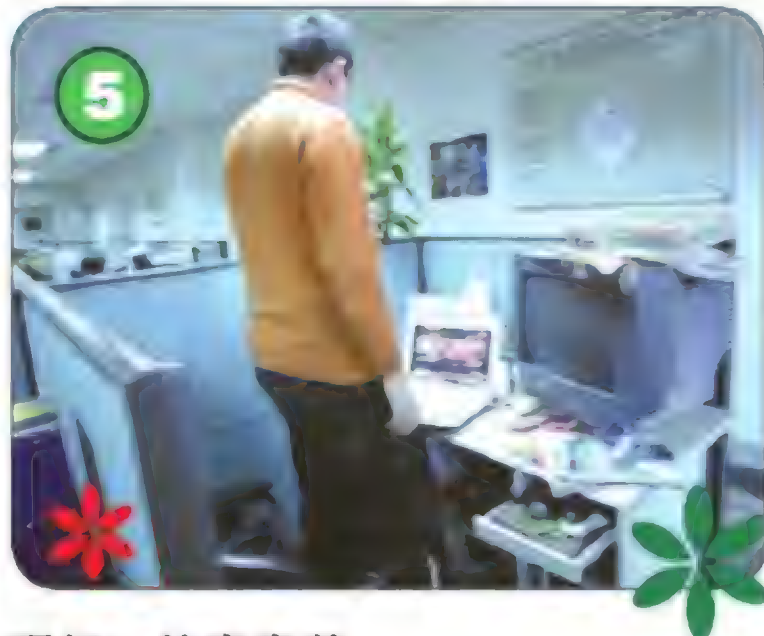
我们的电梯已经是著名的风景点，以前多次介绍过，不过几次连恐吓带修补后，电梯就再没发作过——想体会从5楼掉到1楼短暂性的失重感，已经属于极小概率事件，看来你只好放弃了。（图2）



这是评测室，很乱？搞硬件的地方，怎能齐整得像大姑娘的闺房。（图3）别坐，那可是硬件编辑大人Artec的专座，他不在编辑部里，或者在来这里就在这的路上……（图4）



那边，站着一个高个儿，那是编辑部里最年轻最当得起“玉树临风”四个字的“应用心得”和“TOP TEN”编辑小白同学，（图5）他在干嘛？噢，他在帮大家订午餐外卖呢。鉴于他对某家四川饭馆儿的支持度奇高，我们警惕性很高的人民群众有理由怀疑，他不会是某家传说中的“饭托”吧？（图6）



刚才走过你身边的漂亮姑娘就是Suki，和你想象中的不一样吗？那是当然，Suki同学正今年20明年18的青春着，为诸多妈妈级OL做出了靓丽的人生榜样。她永远那么风风火火，忙个不停，不过抽空还去游戏里跳个舞啥的，充分展现“爱游戏，爱生活”的现代女性风采。



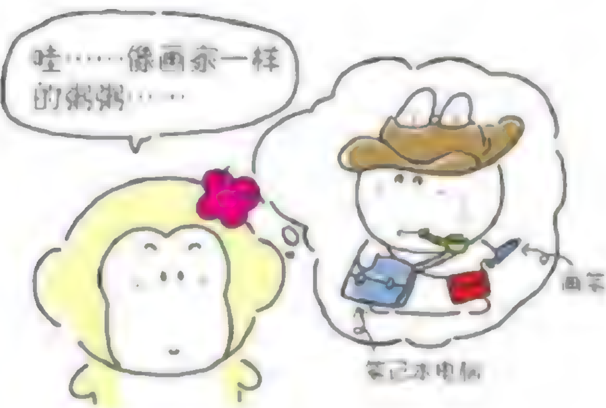
这些游来游去的热带鱼属于我们的美编同学，至于能不能在这个玻璃世界里度过春节，大家都很想知道，私下里也会打赌。美编同学为了这些鱼儿费了许多心神，一应喂养工具都准备得很是齐全。

噢，别再往前走了，前方是主编大人的领地。至于这堆电脑机箱和显示器的小山，那是主编大人的防御工具之一。信不信机箱、显示器啥的会在半夜活过来？不是有个电影叫《博物馆奇妙夜》吗？那么“大软奇妙夜”你听说过吗？要不要晚上留下来蹲点？（图7）

粥粥的IT与游戏系列









这个系列漫画在中旬刊上刊登后，很受读者欢迎。读者反映仅仅只有中旬刊刊登是偏心，上、下月刊的读者看不到这么可爱的兔子不公平。读者为大，所以从本期开始，大家也能在上、下月刊看到这个漫画连载了。



晒博客

林晓：这年头晒什么的都有，晒博客不稀奇，稀奇的是微博的年代还有人长篇大论。当然，编辑部爱写字儿的爱在博客里发言的不止下面三位，今儿只小晒他们三个，他们仨的共同点就是都不说博客地址，呵呵，要你自己去找。也欢迎读者朋友晒晒你们的博客，记得我的联络信箱linxiao@popsoft.com.cn。

生铁 爸爸的故事

爸爸说

最近，孩子学语言，进入学习形容词的阶段。

今天，小孩跟我说："爸爸大，旺旺小。"

我跟胖子说："旺旺爱爸爸时，旺旺就比爸爸大，爸爸爱旺旺时，旺旺就小。"

后来想想，觉得自己无意中说的也算是个道理。当你学会爱一个人时，你就会长大。而当别人爱你时，你就是小小的。

爸爸不爱讲故事

胖子在半夜两点叫醒我，说："爸爸，唱《ABC》吧。"或者："爸爸，给我唱那个'没有花香，没有树高'吧……"他还半夜里让我讲故事。

我说："从前，有只小黑猫……"我太困了，有气无力。

他说："还讲一个吧。"

我说："爸爸还没讲完呢。这只小黑猫呢，有一天它去找小黑狗……"

他说："还讲一个吧。"

我说："爸爸还没讲完呢。小黑狗呢，它不在家……"

他说："还讲一个吧。"

……

总之，小黑猫没见到小黑狗。但是见到小黑狗的邻居小花狗。小花狗问小黑猫是不是小黑狗的亲戚。小黑猫说不是。"那你们为什么都是黑的呢？"小花狗问。

啊，总之，我是个讲故事很不称职的父亲。

林晓 《2012》，罗兰·艾默里奇，北京

在经过了三个小时的努力之后，我和朋友终于站在电影院的长长购票队伍中。这是诡异的三个小时，在周六下午的三点半钟，北京的北三环竟然毫无预兆地塞满了车子，原本20分钟可以到达的华星影院，竟然在一个小时后还只能眺望。而且，拥堵的出口毫无靠近可能。只好咬牙放弃中午提前买好的下午4点10分的电影票，虽然也是排了长队……然后，继续往前，越过三环，两公里外就是金源ShoppingMall，那里有星美，也是常去的电影院。还好，下午4点40分走到星美的购票台前，这里人略少一点，然而票子几乎出光，且英文原版只有一场早已满座……

上路，朋友开始打临近电影院的语音电话，电脑值班的电话响个不停，却没有接听。决定返回华星，扑到哪场算哪场。然而，过了一个路口后前方十字路口无论红绿灯如何变换，车流都再也没有挪动，似乎被胶水粘在了地上。没奈何，掉头，杀进万柳地区。道路不熟，夜色又置。数次接近三环，数次看见滚滚的车流……

看来，一定有什么奇怪的原因，使华星为中心的三公里直径范围内出现了异常的事件……

难道，这原因是《2012》吗？

排前面的是一对小情侣，女生问："好看吗？"男生说："我是基督徒！"

基督徒该去看尼古拉斯·凯奇的《神秘代码》啊。《2012》里没上帝的事情，人类自己动手拯救自己。

来以前做了些功课，知道罗兰·艾默里奇这位导演很变态地把《2012》做到了灾难片的极致。罗兰·艾默里奇多年来不遗余力摧毁地球和人类，这一次毁得更彻底。估计他内心深处挺High的，这德国人干起事儿来有股子疯狂劲儿。电影其实和中国没多大关系，但几个中国场景，就增加了中国人观影的兴趣。甚至连CCTV都给电影做起了软宣。票房在中国错不了。就世界拯救本身来说，《2012》缺乏《独立日》的组织性和科技含量，科学表现的地方太少了，60亿人类表现得太少了。

冰河 看电视

我有多久没有像样的看一晚上电视了？我已经想不起来了。就连每年俗的不能再俗，却仿佛又不能不看的春晚，这几年我都没完整看完过。

和每个孩子一样，我曾经是疯狂的电视迷。从83版射雕开始，每晚的电视连续剧都是不能错过的，也要感谢香港TVB，制作了那么多足够狗血却足够有趣的电视连续剧，让我老妈每天泪眼巴拉的追着看，连带着我也看了不少。至今说起从前那些港剧如《情义无价》《流氓大亨》《誓不低头》《猎鹰》《新扎师兄》……我都能如数家珍说出一大堆细节。哎，那时候真开心啊。

我是从什么时候开始不看电视的呢？严格来说，戒掉那个哪天不看如死了一般的瘾，是从高一开始的。现在想来，头几天的痛苦真不亚于毒瘾。自高一开始每日晚要去学校上晚自习之后，在家写着作业蹭完电视再睡的习惯是不得不改了。那个时候正是开始演《戏说乾隆》的时候，我至今最爱的雅芝姐啊（其实叫雅芝阿姨才对，不过架不住人就是红颜不老），哎！刚看了个开头，就被赶走，在学校枯坐着，徒自心猿意马，想着皇上和雅芝姐发展到了哪一步，真是百爪挠心，压根什么功课都看不下去。想来如今坐在临沂网瘾戒除中心的那些网瘾少年，也不过如此吧。

很快这种日子就过去了，倒不是遇到了比"羊叫兽"更猛的人，而是遇到了那个时代电视迷最头痛的问题——情节连不上了。每天3集，好不容易到周末一看，咋换名字换装束还换身份了？完！摸不着头脑，兴趣一下大减。加上那时候晚上可以偷偷溜去打一阵街机过瘾，慢慢也就淡了看电视的心思。不得不提出，还有很重要的因素是那时候已经有了些花花肠子，也模糊有了些追求，所以还真不是那么看重电视了。

我记得那时候我父母曾对我说：等你以后自己挣钱了，晚上想咋看咋看，没人和你抢频道。

他们的说法是对的，只是真的等我自己挣钱的时候，已经没兴趣看电视了。虽然大学毕业一年后我就和朋友一起合租了一居室，有了一台房东提供的电视，但是就再也没正经坐下看过几晚。每天回来把它打开，不过是让过于冷清的房子里有点人声而已，显得不那么惨。现在流行的一句话却是我那时状态的真实写照：哥看的不是电视，看的是寂寞。

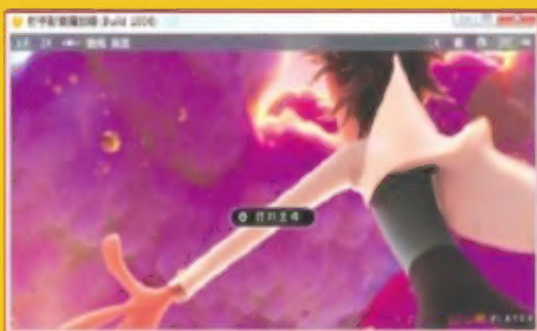
热门软件排行榜

截止日期2010年01月15日

排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2003	QQ	腾讯	2009
2	1998	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.13.222
3	1987	搜狗拼音输入法	搜狐公司	4.3.1
4	1980	360安全卫士	奇虎公司	6.1
5	1975	千千静听	郑南岭	5.5
6	1968	暴风影音	暴风网际科技有限公司	2009
7	1943	QQ影音	腾讯	2.0
8	1886	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	2.5.1
9	1813	世界之窗（The World）	凤凰工作室	3.0
10	1807	easyMule	VeryCD	1.1
11	1801	谷歌浏览器	谷歌	4.0.266.0
12	1752	Office 2007	微软	2007
13	1740	PPStream	上海众源网络有限公司	2009
14	1739	KuGoo（酷狗）	酷狗科技	2010
15	1721	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
16	1711	Windows优化大师	暴风网际科技有限公司	7.99
17	1698	Photoshop	Adobe	CS4
18	1687	超级兔子魔法设置	蔡旋	9.1.1.1216
19	1672	WinRAR	Eugene Roshal	3.9
20	1665	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2010

小白：没有“许可证”的BT影视下载论坛关闭了，BT客户端软件的日子随之变得艰苦，国内用户纷纷流向VeryCD，争先恐后地下载免费电影，可见EasyMule出现在本期TOPTEN上也是情理之中。虽然下载的电影少了，但视频播放软件依然屹立不倒，暴风影音和QQ影音分别占据了榜单的六七名，盖过了榜单中唯一的网络电视软件PPStream，不过可以预计，由于BT下载电影越来越困难，今后选择在线观看视频的人会更多，如果网络电视软件的功能越来越丰富，在播放质量上可与传统视频播放软件相抗衡，一定可以吸引不少用户。

另一个关注度较高的话题是“免费下载电影会从此逐渐消失么？”很多人认为一定会。随着维护知识产权意识的加深，我们将不能理直气壮地整日挂机下载各种高清电影了，习惯于每周追着看美剧、日剧、韩剧和各种连续剧的网友只好“悲剧”了。于是很多网友得出结论：“大硬盘没用、MP4没用、高带宽也没用……”但乐观的网友则认为：“即使国内没有片源下载，可以去国外呀？哪怕速度慢一些，将免费进行到底还是不难的。”



← 射手影音的字幕下载功能很有远见

没错，只要有了片源，字幕就好解决了。不少网站都会提供中文字幕下载，射手影音能十分方便地自动下载字幕文件，相信这个十分好用的开源软件以后一定能做得更好。另外，QQ影音最近推出了一个奇怪的“阿凡达”版，自带原版预告片和“专属皮肤”，不过在“阿凡达”还没在国内上映时，看着这张蓝色的怪脸真的感觉有些冷……

↓ QQ影音“阿凡达”版，越看越冷…… P



邮发代号：82－726
定价：¥10.00元　本期特惠价：¥7.00元
刊号：ISSN1007－0060 CN11－3751/TN